Журнал для настоящих компьютерных игроков
Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

7 2000
http://www.gamecenter.ru

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

Thief II: The Metal Age

Invictus: In The Shadow of Olympus

Более 120 игр в номере

Теперь наш журнал в Internet-магазине www.bolero.ru По всей России!
стр. 8

PREVIEW

Commandos 2
MechWarrior 4
Star Wars Episode I: Obi-Wan
и еще десяток игр



Flying Heroes

а также: Motocross Madness 2, F1 2000



Карманные компьютеры

И на ЭТОМ тоже можно играть

Тест 3D-производительности

Прошло полгода – пора раскошеливаться снова?..



MegaHit: Flying Heroes · Motocross Madness 2 · F1 2000 Solution: Thief II: The Metal Age · Invictus: In The Shadow of Olympus
Preview: Commandos 2 · MechWarrior 4 · Star Wars Episode I: Obi-Wan Review: Daikatana · Dogs of War · Rally Masters
MegaGame №7 2000


FORMOZA®

Mega GAME
Номер 7 (18)
2000

СОДЕРЖАНИЕ

Фантазия

Железный Человек — в Африке. Он любит, чтобы было жарко, и по такому поводу решил покорить этот континент. Но про Железных покорителей вы лучше «Ящик для Мусора» читайте, там все сказано. А мы тут обычные и вне Африки, зато работаем крайне активно и плодотворно. Вон, например, товарищ Матвеев играет в Wolfenstein 3D. Думаете, собирается писать по нему «Игры, любимые кем-то»? Как бы не так! Это он играет просто. А другие сотрудники редакции играют в Arcanoid и Chickens 2. А до стратега-Боцмана только что дошла свежая новинка — Age of Sail. Ну что делать, отсталый мы народ, не понимаем «Кваку» третью.

В остальном же, надо сказать, лето на улице. Потому и колонка редакции такая расслабленная. Ну кому охота сидеть тут писать слова, когда на улице солнце светит и вообще лепота! Лучше не буду я тут больше ничего писать. Пустое место — это тоже хорошо. Да и краткость к тому же сестра.

Так что вот.

Гонщик Дежурный

Шеф-редактор **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**
Издатель **Станислав Баталов**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

PR-директор **Людмила Орлова**
lorlova@gamecenter.ru

Адрес редакции: 111024 Москва, абонентский ящик 101
(095) 232-0340, 232-0341, 232-0331
vk@gamecenter.ru
Петр Давыдов
pdavydov@gamecenter.ru
Алексей Котко
kotko@gamecenter.ru
Петр Курков
выпускающий редактор
Данила Матвеев
matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков
nick@subnet.ru

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Татьяна Аверьянова**, **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Колобова**, **Людмила Коломийцева**, **Наталья Савельева**

Дизайн и верстка **Сергей Барабанщиков**, **Лейла Беншуша**, **Наталия Долгая**, **Маргарита Зотова**, **Павел Кондратович**, **Антон Коркин**, **Андрей Маркин**, **Сергей Радионов**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Отдел по развитию бизнеса **Ольга Селихова** (директор)
oselihova@subnet.ru
(095) 758-26-58

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель)
Наталия Донская
(095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения **Борис Балакирев** (руководитель)
Александр Ермолаев
(095) 234-9811
(095) 273-65-60

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство “Фантазия”»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Список игр, упоминаемых в номере

Реклама в номере



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА



Демоверсии

...Журнал у нас большой, но все же не резиновый. Однако это — дело поправимое, если есть CD. В разделе **ДЕМО** можно ознакомиться с демоверсиями тех игрушек, которые не поместились в номере.

- Warlords Battlecry
- VYRUZ: Destruction of the United Empire
- Steel Beasts
- Combat Mission: Beyond Overlord
- Kawazaki ATV PowerSports
- Die Hard Trilogy 2
- Virtual Skipper









Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Imperium Galactica II v1.05b
- The Settlers III v1.60
- Unreal Tournament v420
- Revenant 1.22
- Star Trek: Armada v1.1
- Die Hard Trilogy 2 .... v2.1
- High Heat Baseball 2001 .... v1.2

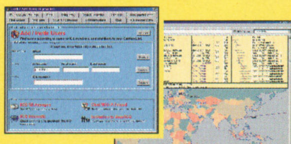
CHEATS

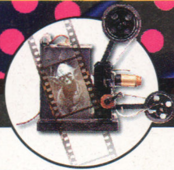


Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплееров до Web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, их много, и это хорошо.

- CacheX for Internet Explorer
- Europa
- CrushPop 2000
- ICQ2000
- Mouse Odometer 3.0
- antinuke.exe
- Jenn Love Center



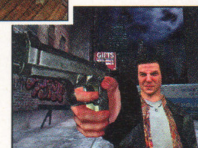


Видеосалон

Разработчики знают, красота нынче важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и услаждайте свою душу! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.

- Battle Isle: The Andosia War
- Baldur's Gate 2
- Gothic
- Max Payne
- Neverwinter Nights



Анкета

Заполните, пожалуйста, нашу электронную анкету и вышлите ее в редакцию! Вы можете сохранить заполненную анкету и переслать ее как вложение в e-mail, а также распечатать и отослать по факсу или почтой. А мы обработаем результаты опроса и сделаем соответствующие выводы.

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95

Для оформления подписки через редакцию **необходимо:**

Заполненный бланк заказа и копию квитанции об оплате (платежного поручения) выслать по адресу: **111024 Москва-24, а/я № 101, журнал «MegaGame»** или **по факсу 273-6560** не позднее 30 числа месяца предшествующего подписке.

Реквизиты для оплаты подписки:

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН №7710152963
Р/с 40702810700000001078
в КБ «Рублевский», филиал «Гостиный Двор»
К/с 30101810400000000218
БИК 044652218
Юридический адрес:
125047, г. Москва, Оружейный пер., д. 5-9

Просьба в квитанции об оплате указывать с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.
Информация для частных лиц у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1 Перечисление через Сбербанк: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2 Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим Вас потребовать официальное подтверждение отказа приема платежа и проинформировать об отказе редакцию.

Вы можете получать наши журналы «MegaGame» и «Подводная лодка» **с бесплатной доставкой на дом** в течение четырех рабочих дней, сделав заказ по телефонам:
273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена
«MegaGame» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	55 руб.

ЖУРНАЛ «MegaGame» МОЖНО ПРИОБРЕСТИ В ГОРОДАХ:

Москва
«Логос-М»
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
«ОДА»
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Пресса-М»
«Роспресс»
«М-Пресс»
«Метрополитеновец»
«Артисс»
«Горизонт-пресс»
«Центр прессы»
«Титул-пресс»
«Метропресс»
«Библио-Глобус»
Москва, ул. Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
«Дом компьютерной книги»
Ленинский пр-т, 40
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»
Архангельск
ООО «Пресса»
Владимир
ООО «КП-Владимир»
Волгоград
«Союзпечать»
Воронеж
«Сегодня-Пресс-Воронеж»
Димитровград
ОАО «Агентсво Роспечать»
Екатеринбург
«Интерпресс»
«У-Фактория»
Йошкар-Ола
ООО «Паченыш-Оса»
Казань
ООО «Ва-Банк пресс»
Калининград
ООО «КП-Калининград»
Краснодар
ООО РА «КП-Кубань»
Нижний Новгород
ООО Агентство «Роспечать»
«Шанс-Пресс»
«ТД-Пресс»
Новосибирск
ЗАО АРП «ФРАМ»
Сибирское агентство «Экспресс»
Ростов-на-Дону
«КП-Ростов»
Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки
«Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925
Саратов
«Роспечать»
Сыктывкар
ТЦ «Содействие»
Балтия
«За рубежом Сервис»
Израиль
«Израиль. Роспечать»
Ашдод
Ашкелон
Бат Иам
Беэр-Шева
Иерусалим
Иерухам
Натанья
Тель-Авив
Хайфа
Холон

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. ______________________________
(подписчика или ответственного лица в организациях)
Название организации ______________________ Почтовый индекс __________
Почтовый адрес: ______________________________
(область, край, республика, район, город, улица, дом, корпус, № кв. или офиса)
____

Срок подписки ______ месяцев начиная с __________ 2000 г. Кол-во комплектов ________

«MegaGame»		«MegaGame» + CD	
На 3 мес. — 120 руб.	☐	На 3 мес. — 150 руб.	☐
На 6 мес. — 240 руб.	☐	На 6 мес. — 300 руб.	☐

Цены действительны до 31.07.2000 г.

Прилагаю квитанцию об оплате № _____ от __________ 2000 г.
Телефон ____________ e-mail ____________________



30 дней на линии огня

Привет, мегагеймеры. Знаете, очень трудно писать вступилово к рубрике, если знаешь, что оно будет помещено в непосредственной близости от колонки редакции. Ведь, как известно, во всех предварительных статьях необходимо писать не что иное, как дикий бред, а колонка редакции — это самый мощный гон из всего, что встречается в журнале. Поэтому вступилово к разделу «30 дней на линии огня», чтобы не выглядеть продолжением колонки редакции, должно быть в высшей степени серьезным и информативным. Оно таким, как вы заметили, всегда и бывает. Сегодня, например, за неимением ничего лучшего оно будет про E3. Это, если не знаете, такая глобальная выставка, куда съезжаются разработчики и издатели со всего мира и показывают свои недоделанные игры. Приезжают, правда, не все, в частности уважаемые создатели игры Duke Nukem Forever, которые таковыми являются уже много лет, публично отказались от участия в престижном шоу. В качестве обоснования столь смелого поступка представители 3D Realms выдвинули убийственные аргументы. Ими, как выяснилось, руководило не что иное, как любовь к простым геймерам, то есть к нам с вами. Вроде мы сильно расстроимся, увидев на всеобщем обозрении горячо любимый и сильно ожидаемый проект Duke Nukem Forever. Гораздо круче будет, если каждый из нас купит годика через четыре коробочку с игрой и сам убедится в ее несказанной крутости. Наверное, так оно будет лучше — не видеть, что нас ожидает в виде сиквела Дюка Нукема. Остальные фирмы, исключая 3D Realms, правда, будут присутствовать на выставке почти в полном составе и покажут много интересного. А что конкретно — читайте дальше, там все написано.

июнь

1 В первый день лета в печать ушла игрушка Vampire: The Masquerade. Появление в продаже ожидалось через пару недель.

2 После двух лет разработок компания Electronic Arts закрыла проект одного из своих подразделений Jane's Attack Squadron.

3 Digital Reality выпустила патч к игре Imperium Galactica II, который, кроме устранения багов, добавляет в игру новые возможности.

4 3Dfx вернула на прилавки магазинов карточки на чипсете Voodoo5. Они недавно были отозваны из розничной продажи из-за чрезмерной глюкавости.

5 Компания Sony полностью выкупила компанию — разработчика онлайновых игр Verant Interactive. Последняя отметилась созданием игры EverQuest.

6 После небольшой задержки вышел очередной патч к игре Half-Life.

7 Появилась демка игры Vampire: The Masquerade, а через пару дней должна выйти и сама игра.

8 Компания Creative Labs начала продажи видеокарт на базе GeForce2. Они называются 3D Blaster Annihilator 2 и 3D Blaster GeForce 2.

9 Sierra анонсировала релиз своей очередной стратегической игры под названием Ground Control.

10 На сайте www.q3f.com появилась бета-версия мода Team Fortress MOD для игры Quake 3 Arena.

11 Компания Loki Entertainment объявила, что намеревается портировать игру Descent 3 на платформу Linux.

12 После двух месяцев тестирования заработала онлайновая игра AstroNest, которая представляет собой бесплатную стратегическую игру, для которой необходим всего лишь броузер. Подробности здесь: www.astronest.com.

13 Фирма Capcom объявила о своем намерении выпустить игру Mega Man Legends (приставочную RPG) на PC.

14 Фирма Sony Online Entertainment закрывает свою студию разработчиков в Лос-Анджелесе. Компания переносит девелоперский центр в Сан-Диего.

15 Стратегическая игра Shogun: Total War уже ушла в золото и по предварительным подсчетам должна появиться в середине месяца.

16 Компания Mattel Interactive должна была выпустить игрушку Warlords Battlecry. Недавно вышедшая демоверсия этой игры оставила неплохое впечатление.

17 Eidos в середине июня орелизит еще один симулятор первой формулы под названием F1 World Grand Prix 1999 Season.

18 В этот день вся прогрессивная общественность отмечает День знаний — национальный праздник Кот-д'Ивуара. Именно 18 июня год назад эта страна подключилась к Всемирной паутине.

19 Electronic Arts выпустит продукт одного из своих подразделений, который называется Jane's Air Superiority Collection.

20 20 июня фирма Interplay намеревалась выпустить долгожданную игру Icewind Dale. Можно уже поискать ее в продаже.

21 На этот день был намечен релиз игры Star Trek Conquest Online производства фирмы Activision.

22 Компания THQ анонсировала экстремальную игрушку MTV: Skateboarding.

23 Фирма Activision радует нас релизами каждый месяц. В конце июня должна выйти игрушка Dark Reign 2.

24 Наша компания «Акелла» и фирма Talonsoft распространили заявление, в котором указали, что появившаяся в Internet'е демка Age of Sail II «не авторизована», то есть просто украдена у разработчиков.

25 Фирма Virgin подписала издательское соглашение с Swing Entertainment Media AG, по которому Virgin будет дистрибьютором Swing в Европе.

26 Группа разработчиков, оставшихся без работы после роспуска Chapel Hill Studios, сформировали собственную компанию Vicious Cyrcle Studios.

27 Компанией Maxis приостановлены разработки игры SimMars, где геймеры должны были управлять жизнью на Марсе. Вместо этого разработчики уделят большее внимание игре The Sims.

28 Компания Southpeak Interactive планировала в этот день выпустить игру BreakNeck, представляющую жанр аркадных гонок.

29 В конце месяца нам в очередной раз обещается игра Diablo II. Что-то не очень верится.

30 На последний день месяца был запланирован выход игры Deus Ex. Случился он или нет — вы знаете лучше меня.

Short News

• Eidos, как всегда, спешит урвать кусок сытного пирога. Компания прикупила права на разработку игр по английской версии популярного телевизионного шоу Who Wants To Be A Millionaire. Напомню, что компьютерная версия американской телепрограммы, созданная фирмой Disney Interactive, не покидает первое место в чартах продаж с момента своего выхода по сегодняшний день.

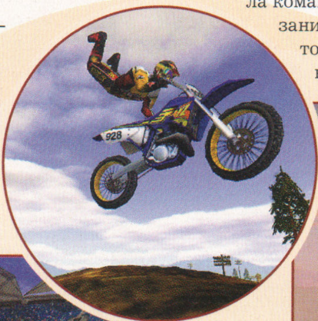
• Southpeak Interactive не показала на E3 ни одной стратегической игры, за исключением Dawn of War. Об игрушке уже было объявлено около двух лет назад, после чего работы над ней были приостановлены. Таким образом, Dawn of War на E3 этого года получила свое второе рождение.

• Фирма Black Isle открыла новый сайт (www.interplay.com/falloutbos/story.html), на котором выложила кое-какую информацию касательно продолжения серии игр Fallout — Fallout Tactics.

• Solecismic Software разрабатывает сиквел к игре Front Office Football, который получит называние Front Office Football: The College Years.

Выходит демка Motocross Madness 2

По сообщению корпорации Microsoft, сейчас готовится пробная версия игрушки Motocross Madness 2, которая должна появиться в Internet'е в середине июня, то есть к моменту выхода журнала она уже будет доступна. Сиквел аркадных гонок на мотоциклах от Microsoft уже появился в продаже и обогнал по этому показателю демоверсию. В роли разработчика выступила команда Rainbow Studios, и она же сейчас занимается подготовкой демоверсии, которая должна появиться на официальном сайте игры Mnotocross Madness 2 (www.microsoft.com/games/motocross2).







В демке есть две трассы и по одному режиму игры для каждой из них. Можно использовать один из двух доступных мотоциклов, а гонщиков «одеть» в один из двух скинов. Пробная версия имеет в себе как сингл, так и мультиплеер, причем в последнем могут принять участие до восьми человек. Многопользовательская игра по Internet поддерживается игровым сервером MSN Gaming Zone (www.zone.com). MG

На PC скоро будет кризис динозавров







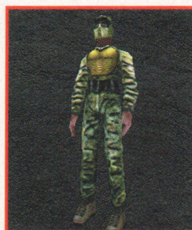


Компания Capcom объявила о своем намерении портировать игру Dino Crisis на PC. Это во всех отношениях героическое событие должно произойти ближайшей осенью. Игра уже существует в виде PSX-версии, поэтому недостатка в информации по ней нет. Сюжет Dino Crisis, как и прочих игр жанра action, прост и имеет отдаленное отношение к игровому процессу. Геймеры сыграют роль некой Регины — специального агента самого навороченного секретного подразделения. В качестве основного злодея будет представлен сумасшедший и в то же время гениальный доктор, который нашел способ в наши дни возродить динозавров. Злобный врач задумал употребить их для своих гнусных целей, а агент Регина была послана специально, чтобы этому всячески воспрепятствовать. К сожалению для главной героини игры, она должна иметь дело с вновь возродившимися динозаврами. Незамысловатый сюжет тем не менее дает возможность для реализации новых графических технологий. Например, динозавры будут большие, полностью трехмерные и соответствующие в пропорциях габаритам Регины. Dino Crisis делает та же команда, которая не так давно работала над игрой Resident Evil. Появится также несколько незначительных отличий от PSX-версии (в частности, небольшая миссия Operation Wipeout в начале игры), а также будет возможность загружать свои достижения в игре (High Scores) на специальный сайт в Internet, чтобы посмотреть, насколько вы круто играете в Dino Crisis в мировом масштабе. MG



Симулятор paintball'a от Infogrames

Компания Infogrames анонсировала игру High Impact Paintball, которая в данный момент находится в разработке. Как в сингле, так и в мультиплеере игроки ощутят всю прелесть динамичной командной бегалки-стрелялки. Надо отметить, что игра эта, очевидно, уступит той же третьей «Кваке» по одному очень существенному показателю: противники при прямом в них попадании не будут разлетаться на куски. Нас ждет просто симулятор известного подвижного развлечения, достоверный с точки зрения правил и применяемой тактики. Будет несколько карт и режимов игры. Перед action'ом игроки должны основательно экипироваться и разработать стратегию действий. Можно набирать команду из компьютерных игроков, которые, как всегда, будут весьма тупые, несмотря на обещания могучего AI. Paintball —развлечение в нашей стране дорогое, и далеко не каждый может себе позволить, а поиграть в компьютерную версию по карману многим. Разработчики предусмотрели четыре режима игры: Free-for-all —что-то похожее на стандартный deathmatch, Siege —одна команда осаждает базу противника и побеждает, если ей это удастся, SpeedBall —выигрывает команда того игрока, который единственный останется «в живых», и обычный Capture the Flag. Еще обещаются реалистичные погодные условия, хорошая прорисовка игровой местности, большое количество видов оружия, патронов и встроенная поддержка игры по Internet или локальной сети. MG

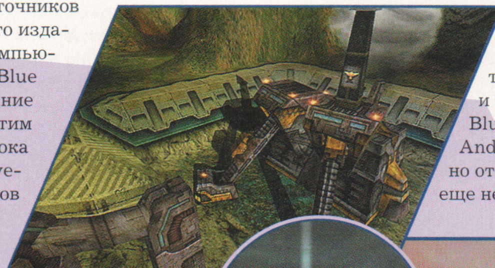




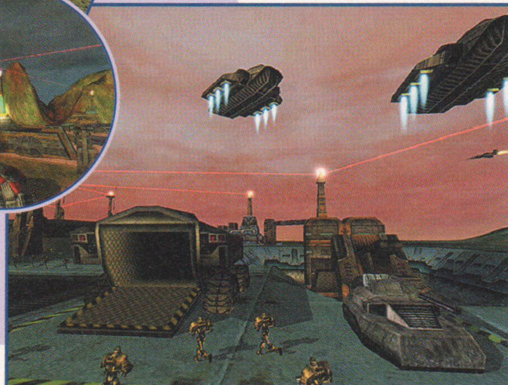
Blue Byte активно тестирует свои проекты

Из достоверных источников стало известно, что издатель и разработчик компьютерных игр компания Blue Byte начнет тестирование игры Settlers IV уже этим летом. Точное время пока не объявлено, планируемое количество тестеров тоже не известно, но компетентные лица предполагают, что тестирование начнется вскоре после окончания теста другой игры Blue Byte — Battle Isle IV, который должен начаться 13 июня. Еще известно, что разработчики хотят проверить онлайновую игру и устранить все ошибки прежде всего в Settlers IV. Окончательный релиз намечен на IV квартал этого года. Игра Battle Isle IV пока далека от своего завершения, тем не менее создатели хотят ее протестировать, чтобы установить дальнейшую концепцию разработок. В этом празднике жизни примут участие более 2000 человек. Четвертая часть Battle Isle является продолжением классической серии пошаговых стратегий.

До выхода последней части, который должен состояться в III квартале этого года, серия претерпела пятилетний перерыв, и только теперь на радость фанатам Blue Byte готовит Battle Isle IV: The Andosia War. Картинки, кстати, именно оттуда, так как скрины к Settlers IV еще не вышли. MG







Short News

- Фирма Blitz Games заполучила контракт на разработку и издание игр по фильму Chicken Run. Кино это — одно из последних творений знаменитой анимационной студии Aardman.

- Тактическая пошаговая игра Squad Leader, создающаяся компанией Hasbro по мотивам Второй мировой войны, не будет основана на настольной игре, как было заявлено ранее. Вместо этого разработчики вознамерились сделать нечто, похожее на X-Com.

- Мощнейшая сеть магазинов в США, которая называется Montgomery Ward and Sears прекратила в своих стенах продажу игр со значком «M» (Mature), то есть тех, которые имеют возрастные ограничения. Например, где герои часто усиливают свои выражения нецензурной бранью. Это, конечно, еще не скандал, но посмотрим, что будет дальше.

- Компания Legacy Interactive анонсировала новый медицинский симулятор, который будет называться ER Code Blue и появится в продаже только в октябре.

- По адресу www.myst3.com открылся официальный сайт игры Myst III: Exile, о чем сообщила компания Presto Studios. Третья часть легендарной игры увидит свет никак не раньше следующего года.



- Microsoft выпустила вторую часть своего «мотоциклетного сумасшествия». В начале июня стала продаваться игрушка Motocross Madness 2.

- Компания Shrapnel Games выпустила совершенно бесплатный add-on The Horse & Musket Scenario Pack, который можно скачать с сайта компании (www.shrapnel-games.com). Его действия происходят в период с 1670 года до американской революции (American Revolution).

- В ближайшее время должна выйти космическая игра Terminus от компании Vicarious Visions. К моменту сдачи номера она уже ушла в золото.

Увезу тебя я в тундру...

Icewind Dale

Дмитрий Резников

Паспорт

Icewind Dale
Жанр: RPG
Разработчик: Black Isle
Издатель: Interplay
URL www.interplay.com

Пресс-бета Icewind Dale, до которой дотянулись наши загребучие ручонки, представляет собой, как утверждает Interplay, «примерно одну треть игры». Скажу сразу — из этого нам с вами предстоит сделать вывод, что сама игрушка не в пример короче эпической предшественницы (Baldur's Gate), а равно, что все рассказы о «ста-с-чем-то-уровневых» подземельях суть липа (что неудивительно). Тем не менее в том, что ID короче BG, ничего плохого нет. Скорее напротив.

Впрочем, обо всем по порядку. Icewind Dale, если кто не знает, это то место, куда направлялся встречавшийся в Baldur's Gate парень по имени Дрист (в переводах его обычно из соображений благозвучия обзывают Дзиртом). Там снежок, там холодно, хотя персонажи по-прежнему ходят героически-полуголые. Тем не менее события в игрушке происходят, если верить пресс-релизу, на полвека раньше — и именно этим разработчики объясняют отсутствие возможности экспорта героев из BG в ID. Собственно, экспортировать компанию вам будет дано в BG2 (а фанаты уже сейчас качают персонажей в любительской доработке Dark Side of the Sword Coast). В ID же нам, напротив, предлагают по старинке самостоятельно сделать себе команду!



Это — типичная для Icewind Dale карта подземелий. Согласитесь, куда солиднее, чем то, что было в Baldur's Gate. Что и неудивительно — там подземелья были не главным местом действия.

Оговорюсь, впрочем, что в бете не было как такового режима single-player. Заходить приходилось через задний ход, якобы организовывая мультиплеерную игру. Тем не менее сюжет в игрушке наличествовал и сам геймплей ничем от обычного сингла не отличался, а судя по документам, так оно потом и будет. Посему констатируем: возможности присоединять к партии NPC'ей по дороге не будет, команду вы соберете в начале и так с ней и не расстанетесь до конца (опять же, в бете была возможность менять коней на переправе — делать новых персонажей во время load'инга, что, возможно, в финальной версии будет отсутствовать). Зато будет возможность самостоятельно подобрать все характеристики своих героических ходоков, а равно впоследствии экспортировать-импортировать их туда-сюда.

Начинается игрушка, как и положено, в кабаке. В кабаке же, помимо подсказок начинающим, дают и первый квест: перебить тараканов в подвале, а то хозяйка стремается туда за выпивкой ходить, а нам очень хочется. Поход «на тараканов» представляет собой столь же тяжелую, опасную и рискованную работу, как размозжение прусака тапком на стене. Тараканы (на самом деле — скорпионы или кто-то в этом духе) причинить вред, похоже, вообще не способны. И тем удивительнее кажутся отваливаемые за такое дело 1500 экспы... Дальше — больше. Служба в качестве курьера между местной русалкой и рыбаком дает аж 3000 XP... Лепота, одним словом.



Каменный мужик.

Судя по всему, разработчики намеренно решили сделать игрушку динамичнее, чем BG, за что им большое спасибо. Строго говоря, как таковой «старой доброй» тотальной зачистки карт больше нет. Вы идете по достаточно конкретному маршруту, следуя весьма четко оговоренной сюжетной ли-







нии (злое зло откуда-то привалило и устраивает повсеместный морозильник), и по дороге рвете врагов и шлепаете по репам зазевавшимся прохожим. Походов по бескрайним долам «за экспой» больше нет — вся экспа вот она, по ходу дела выдается. Враги «ценностью» за тысячу — не только не редкость, но и не проблема. В результате к концу «трети игры» у меня, например, в полной партии из шести персонажей средний уровень был 4–5 (около 15 000 экспы на брата), а вот у нашего балдурского маньяка, а по совместительству дизайнера, который проходил игрушку одним парнем-паладином, этот самый парень был заслуженного седьмого левела. И это первая треть игры, которая проходится за пару вечеров... Так-то.

То же касается и хабара — только успевай бегать идентифицировать. Хабара, в том числе могучего, в ID очень много. Под конец уже на такую мелочь, как High Quality Sword (THAC0+1) перестаешь обращать внимание — на каждом трупе такая штуковина болтается. А ведь в Baldur's Gate за такую не грех было пару карт зачистить... В общем, хабара стало много, он стал разнообразен, и в целом очень силен (не знаю, насколько это хорошо).

В пресс-бете больших «наземных», привычных по «Балдуру» карт всего четыре (треть игры!). Плюс еще одна, которая уже нарисована, но добраться до которой пока нельзя. Сколько будет всего, сказать трудно, но едва ли много: разработчики говорят, что в ID принято гулять по подземельям. И надо отдать им должное, подземелья эти тут не в пример красочнее и содержательнее, чем в BG. Одна проблема — спать в подземельях нельзя, а выбираться с третьего подземного уровня на свет божий ради вздремнуть и разучить спеллы весьма бывает лениво. Но ничего с этим, видать, не поделаешь. Хорошо хоть, история про 100+ уровневые подземелья, похоже, липа.

В остальном изменения хоть и приятные, но косметические. Вот, например, теперь при переключении на режим просмотра карты процесс игры не останавливается, что на медленных компьютерах очень радует — на карте народ движется с нормальной скоростью. Зато, напротив, идею об отмене паузы при копании в инвентаре теперь отменили — посему перекладывайте хабар из одного кармана в другой под носом у злых садистов сколько душе угодно. Аналогично больше нет наказаний за любовь к кнопке LOAD, хотя это еще к финальной версии может и поменяться.

В общем и целом надо сказать, что лично я жду продолжения (оставшихся 2/3) с нетерпением. Потому что ID с точки зрения сюжета, логики событий и интереса «что будет дальше» куда сильнее, чем BG. Хотя со мной многие маньяки и не согласны, ибо им нравится подолгу ходить за экспой. Решать вам. Все равно ничего лучше в ближайшее время не предвидится.

А вот лично от себя скажу персональное спасибо разработчикам за замечательную концовку беты,



Ну что ж, пойду чтоль действительно напишу превью. Только ты, урод, смотри, особо тут один не выпендривайся...

где главный садист, андедный редиска, стоящий рядом со своей могилой, встречает нас словами «ну что, редактор, перебил моих миньонов? Теперь ты обязан писать только хорошие вещи про Icewind Dale! Потому что я уже не одного редактора сгубил, и семьи их я сгубил, и родственников всех передушил, и даже друзьями не гнушался!» Такая вот развязочка. Так что плохих вещей про ID писать не буду. Низзя. MG



Short News

• Игроделательная фирма Codemasters охватывает и территорию Соединенных Штатов. Компания открывает офис в Нью-Йорке и активно выдвигается на североамериканский рынок.

• Открылся официальный сайт игры Deep Space Nine: The Fallen, созданием которой занимается



компания Simon & Schuster. Заходите сюда (www.ds9thefallen.com) за любой информацией по игре.

• Возрадуйтесь геймеры! Компания Quicksilver Software объявила о том, что в данный момент она работает над третьей частью бессмертной игры Master of Orion. Единственное, что удручает, — космические бои теперь будут происходить в реальном времени.

• Случилось событие, которое мы никак не можем обойти вниманием, — наконец-то вышло (в муках и судорогах) творение Джона Ромеро под названием Daikatana. К сожалению, получилось совсем не то, чего многие геймеры ожидали с большим нетерпением уже больше года. Просто еще один плохонький шутер.

• Фирма TimeGate Studios обновила сайт (www.timegatestudios.com) своего первого проекта Kohan: Immortal Sovereigns. Игра, показанная



на выставке E3, представляет собой стратегию в стиле фэнтези. Страничка пополнилась артвоками, разделом downloads и более подробной информацией по игре.

• Paradox Entertainment в данный момент разрабатывает игрушку Mutant Chronicles: Warzone Online. Она основана на одном из настольных воргеймов, и здесь мегакорпорации будут вести кровопролитные войны за природные ресурсы планет.

С глупостью сами боги бороться бессильны...

Антон Гусаров

Кто-то назвал все, что случилось в первых числах июня, событием года. Кто-то выбрал формулировку «поскромнее» — сенсация. Кто-то ограничился по возможности беспристрастными комментариями и суждениями. Не суть важно — главное, что об этом говорили все. А произошло вот что: Джон Кармак (John Carmack), бесспорно, один из лучших программистов в индустрии электронных развлечений, одновременно являющийся и совладельцем весьма и весьма удачливого девелоперского «дома» id Software, анонсировал разработку нового DooM (!!!) и рассказал о сложившейся в компании ситуации, грозившей обернуться самым натуральным расколом внутри команды и если не прекращением существования id, то вполне вероятным уходом из нее ряда талантливых разработчиков. И все это в одном .plan-апдейте. Ей-богу, с ума сойти можно. Но обо всем по порядку...

Как подметил один из участников разразившегося скандала, Кевин Клауд (Kevin Cloud), «все без исключения игры от id создаются/выпускаются в обстановке повышенной конфликтности». Обычно публика да и вообще кто-либо остаются в неведении относительно существовавших и существующих между разработчиками трений и прений, однако на этот раз, словно боясь широкой общественной огласки, всемогущий Кармак самолично решил рассказать о том, что же на самом деле творится в id.



DooM прославился не только революционным геймплеем и убийственной графикой, но и своей немыслимой брутальностью...

Ни для кого не секрет, что Quake III Arena, долженствовавшая в очередной раз подтвердить звание id как лучшей компании, создающей шутеры от первого лица, оказалась продуктом, мягко говоря, не совсем удачным. Нет, говорить о том, что Q3 очень даже неплохо реализовывается и что игра несколько недель скакала (правда, все больше по нижним позициям списка) в рейтинге самых продаваемых в Америке, просто бессмысленно. Да и лицензии на использование едва ли не мощнейшего на сегодняшний день движка чуть ли не каждую неделю отпускались... Возможно, я сейчас скажу глупость или даже несуразность какую, но, на мой взгляд, геймерские любовь и почитание того или иного программного продукта далеко не всегда измеряются количеством проданных копий. Взять хотя бы приснопамятный Fallout от Interplay/Black Isle Studios: денежная отдача, скажем, была, но на новый Ferrari даже президенту BIS не хватило. И тем не менее: если уж не всенародное, то хотя бы журналистское признание как удачно завершившегося эксперимента и как первой ласточки возрождавшегося жанра ролевых игр, наконец, неофициальное звание лучшей RPG сезона 1997–1998 гг. — все это о Fallout.



DoomGL — оригинальная OpenGL-модификация DooM. Только для фанатов.

Можно без лишней застенчивости сказать, что Quake III Arena провалилась, так как id Software — компания несколько иного, чем большинство других девелоперских команд, порядка. Кармак и К° давно уже не могут довольствоваться лишь высоким уровнем продаж. Сомневаться в том, что Джону и его окружению такое положение дел было и остается неизвестным, вряд ли стоит. Возможно, именно на этой почве и разгорелся скандал в стенах id...

Ясно только одно: для того, чтобы зарабатывать хорошие деньги и выпускать игры, в которые будут собственно играть, уже мало строчки «designed by id Software» на коробке, а следовательно, придется поднапрячься и выпустить действительно интересный и играбельный шутер. Разрабатываемый mission pack сразу же можно отмести, на параллельно создаваемый и даже еще не анонсированный проект тоже полагаться не стоит — не известна (или тщательно скрывается, а то и вообще отсутствует) концепция игры, использующей, к тому же, новую, не до конца отлаженную технологию рендеринга. Что делать? Как по Чернышевскому.



Вдруг, как в сказке, вспоминается давняя задумка о возрождении великолепного сериала DooM. А что, на первый взгляд идея очень даже ничего: «думская» любовь (а вместе с ней и поток фанатских просьб, требований и чуть ли не угроз) никуда не исчезла, торговая марка раскручена и в представлении не нуждается, контракт с Activision и ее широкой дилерской сетью также имеется. Плюс наличествуют кое-какие технологические наработки, вовсю использующие возможности видеокарт последнего поколения, неплохо бы их опробовать.

«Обсуждение внезапно родившейся идеи выпустить римейк DooM очень воодушевило большинство сотрудников id, однако Адриану (Adrian) мысль пришлась не по душе, и он всячески отвергал любую возможность создания подобной игры», — пишет Джон Кармак. То есть недовольные были уже тогда, и не только Адриан Кармак, но и те люди, которые составляли «меньшинство» и выступали против реанимации давным-давно умершего «пациента».

Но прошла E3 2000, где, по свидетельствам очевидцев, очень тепло приняли Grey Matter Studios и разрабатываемый ими сиквел Wolfenstein, эйфория, связанная с созданием нового шутера, также куда-то улету-



чилась, и главный программист id, вдоволь наговорившись с членами своей команды касательно судьбы DooM III, решился-таки, как он сам изволил выразиться, «предъявить ультиматум Адриану и Кевину». Мол, мы все будем работать над новым DooM, пока вы нас не уволите. Да-да! Кевин Клауд (Kevin Cloud) и Адриан Кармак владеют более чем половиной всех акций id Software и, объединившись, могут уволить хоть весь персонал компании вплоть до распоследней секретарши или уборщицы.

«Узурпаторам» ничего не оставалось делать, как, сжав зубы, сменить приоритеты, нанять новых людей и начать создание DooM III. И все (в том числе и работа над DooM) шло просто замечательно, если бы в отместку господину Дж. Кармаку в последний день весны господа А. Кармак и К. Клауд не решили уволить одного из ведущих специалистов id Software в области моделирования, 3D-анимации и кинематики — Пола Стида (Paul Steed).

Джон Кармак прекрасно знал о том, что Стид порядочно в прошлом «нагрешил», чтобы стать первым в списке на увольнение, но, как он утверждает в своем последнем .plan, именно желание Пола создавать DooM III и его несогласие «с курсом компании» (читай: курсом Клауда и А. Кармака) послужили неофициальной причиной его ухода из id.

Буквально через несколько часов появляется .plan-апдейт от другого участника конфликта, что был «по ту сторону баррикад». Кевин Клауд поспешил заверить публику, что у них и раньше противоречия с Джоном Кармаком были, но каждый раз находился какой-либо компромисс, устраивавший обоих девелоперов. То есть, и на этот раз все обойдется, и «мы с огромным удовольствием будем вместе работать над DooM». А что касаемо Пола Стида, так он вообще, по мнению Клауда, личность очень неоднозначная, а потому и уход его столь скандальный. И уволили Стида они с Адрианом отнюдь не по причине его готовности разрабатывать DooM (читай: идти за Джоном Кармаком), а просто потому, что «пришло время, и Полу нужно было покинуть компанию».

Истина? Как всегда где-то посередине. Джон Кармак уже давно утратил свой авторитет среди сотрудников id Software. Он — главный программист компании, занимает значительный пост и владеет внушительным пакетом акций, но реальной власти давно уже не имеет, но, видимо, очень ее (власть) жаждет. Вот и решил устроить маленькую бархатную революцию в одной отдельно взятой конторе. Первый раунд за ним, а дальше?.. Ведь когда-нибудь терпение брата и Клауда лопнет, и тогда, несмотря на родственные узы, многие годы совместной работы и прочие сентиментальности, Джона Кармака ждет та же участь, что постигла Пола Стида.

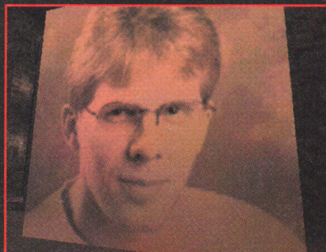
Впрочем, в тот день не только Стид ушел из id. Вместе с «великолепным художником и дизайнером» (между прочим, определение Кевина Клауда) покинул компанию и трудившийся на ее благо программист по имени Брайан Хук (Brian Hook). Хук — личность очень занимательная. Он был одним из основателей id Software, одним из первых, кто стал работать в малоизвестной тогда фирме по созданию легких, незатейливых аркад, одним из тех немногих, кто практически ни в чем не уступал



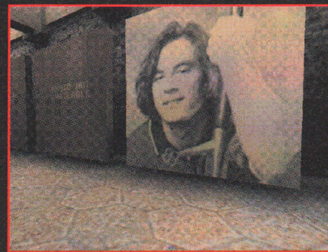
Джону Кармаку, и в то же время всегда оставался в тени последнего, хотя имел (и имеет!) не меньше оснований быть известной и почитаемой личностью.

Причина ухода Брайана Хука, по его же собственным словам, «стара как мир»: программист получил предложение, от которого попросту «не мог отказаться». На самом же деле Хуку, скорее, надоели беспрестанные дрязги и выяснения отношений среди сотрудников, и он искал причину, позволившую бы избежать его участия в столь неприятном конфликте. Браво, мистер Хук! Разве вы не знаете, что первыми с тонущего корабля бегут крысы?..

...Однажды уже получившему всемирную известность и признание американскому писателю-фантасту Айзеку Азимову один едва ли не провинциальный критик посмел сделать замечание. «У вас все слишком быстро», — сказал он. Великий мечтатель и мистификатор так и не нашел что ответить...



Это сам Джон Кармак. Так он выглядит в финале игры Quake 2.



Тот самый неоднозначный Пол Стид, в той самой второй «Кваке».

На мой взгляд, последнее время организм под названием id Software живет и действует «по Азимову». Поспешный анонс игры, у которой, скорее всего, нет и не будет будущего.

Вы себе хорошо представляете, что такое DooM-геймплей как он есть? Если нет, то вот вам упрощенная схема: найти ключ — открыть дверь — покинуть уровень. И так до бесконечности. Конечно, мастерства и талантливости у программистов-дизайнеров из id хватит, чтобы довести играбельность DooM III до ума, привести ее в соответствие с существующими на сегодня стандартами вроде Half-Life от Valve или System Shock 2 от почившей в бозе Looking Glass, но тогда мы получим не DooM III, а некий шутер от первого лица, паразитирующий на вселенной DooM, но утративший «дух DooM». Дилемма, правда?..

Поспешным решение создавать DooM III можно назвать еще и потому, что многие из тех, кто действительно разрабатывал оригинальный DooM, давно уже в составе id не числятся. Имена? Пожалуйста: Джон Ромеро (John Romero) и Том Холл (Tom Hall) ушли, а ведь именно они в свое время работали над игровым дизайном, если хотите, концепцией обеих частей DooM; Сэнди Петерсона (Sandy Peterson), создавшего три четверти (!) всех карт DooM/DooM 2, также нет. Нет этих людей — не будет и DooM, такого, каким мы хотим его видеть.

И ведь две вышеобозначенные проблемы лишь вершина айсберга, в реальности проблем с DooM III будет гораздо больше. Не поймите меня неправильно: игра наверняка окажется весьма неплохим коммерческим продуктом, а потому удачно разойдется и получит неплохие оценки в прессе за свою визуальную привлекательность и реверанс в сторону классики. Мне только очень не хотелось, чтобы DooM III разочаровал вас, игроков, матерых геймеров и просто любителей качественных компьютерных игр... MG



А у нас...

У нас все хорошо, а будет еще лучше. Игр выходит много, а выйдет еще больше. Сейчас, правда, лето, поэтому мало что происходит, но это везде так, а не только в игровой индустрии, поэтому не будем обращать внимания. И игры «у нас» выходят вовсе не наши, а в лучшем случае иностранные. Еще бывают локализации наших разработчиков, которые иногда очень удаются. По большей же части... но не будем о грустном.



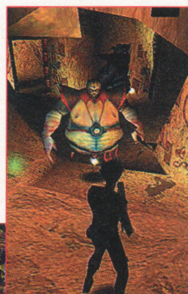
В продаже появилась очередная игра от «1С», которая называется «Машина времени». Она по традиции стала плодом сотрудничества нашего издателя с европейской компанией Cryo Interactive. Помните одноименное произведение Герберта Уэллса, в былые времена доступное любому советскому читателю, когда мало что было доступно? Игра в жанре adventure создается именно по этому роману, а главным героем (то есть вашим персонажем) будет сам Уэллс. Несмотря на то, что в книге автор не является главным героем, разработчики, скорее всего в рекламных целях, построили сюжетную линию вокруг личности знаменитого писателя. Создатели в «Машине времени» отмечают разветвленный сюжет, скомпонованный по мотивам классического произведения, современный графический движок и огромное количество NPC. Сами разработчики определяют жанр своей игры как комбинацию adventure, action и puzzle.







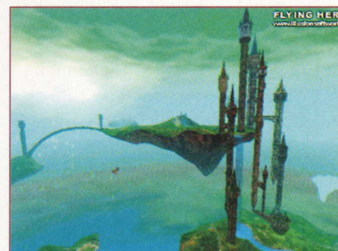
В июне в продаже появилась еще одна игра от «1С», которая называется «Дьявол-шоу». Вам придется влезть в шкуру одного из сотрудников американской студии кабельного телевидения «Мрачный мистический мир Лос-Анджелеса», специализирующийся на всяческих кошмарах потустороннего происхождения. В ночь Хеллоуина вы ведете прямой репортаж, в ходе которого случаются разнообразные паранормальные явления недоброжелательного характера. Вот и вся предыстория, а далее ваша цель — обеспечить рост популярности программы. На карту поставлено ее выживание (в прямом и переносном смысле). В создании этого триллера принимал участие автор знаменитой игры Alone in the Dark Хуберт Шардо (Hubert Chardeau), что, по заявлению разработчиков, уже обеспечит игре «захватывающую атмосферу» и неплохой gameplay. Будет много разного оружия — восемь разновидностей психического и семь обычного. NPC в основном являются ужасными монстрами, коих будет более 50, а свобода управления камерой и новый 3D-движок также поспособствуют популярности игры. Кстати, создателем оригинала является все та же фирма Cryo Interactive.



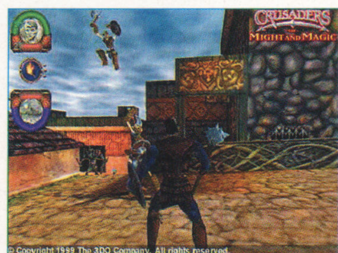


Компания «Бука» обнародовала приблизительный календарь релизов своих игр. Судя по нему, в июне должны продаваться целых три локализации. Доподлинно известно, что 25 числа появится 3D-шутер «Крестоносцы меча и магии», в оригинале Crusaders of Might and Magic. Попытка западной компании 3DO создать практически чистый action по известной серии RPG-игр M&M, мягко говоря, не удалась. Единственное, что привлекает в этой игре, — ее причастность к старому игровому миру. Именно к старому, так как последние сиквелы Might & Magic похожи друг на друга и в целом не выдерживают никакой критики. Еще должна выйти игрушка «Вояки: тактика в воздухе», известная во всем мире, как Army Men: Air Tactics. В оригинале это несложная стратегия, призванная нести в себе элементы юмора. Посмотрим, будут ли эти элементы в локализованной версии. Третья игра — симулятор «Рыцари поднебесья» (Flying Heroes) — на Западе уже успела получить признание. Приятно, что совсем скоро любой российский игрок сможет насладиться русской версией этой игры, причем на легальных основаниях. В который раз отмечаю, что цены на игры от «Буки» доступны для всех, кто пожелает их приобрести. Jewel-версия любой из перечисленных игр стоит всего $2,5.





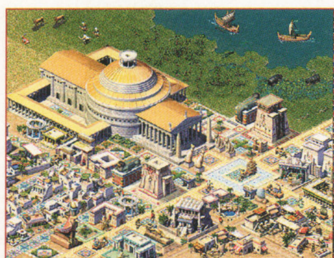




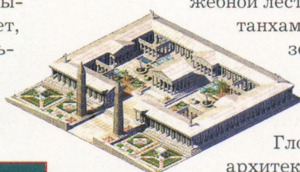
«У нас» в последнее время выходят только локализации, причем все больше и больше. Наверное, прибыльное это дело. Жалко только, что своих игр пока не видно. Но ничего, будет и на нашей улице праздник. Дождаться бы... MG

А у них...

К середине лета западные игроделы совсем обленились: если еще в июне хоть какие-то игры появлялись, то на оставшуюся часть лета приходится совсем мало. Надо отметить, что даже в прошлом году в этот период игр выходило значительно больше. Может, издатели задумали резко уменьшить количество разработок, сосредоточившись больше на качестве выпускаемых игр? Время покажет, а пока придется играть по большей части в старые игры, потому что огромного количества новых не предвидится.



Компания Sierra выпустит официальный add-on к своей стратегической игре Pharaoh, который будет называться Pharaoh: Cleopatra. На сей раз рассмотрение обширной эпохи Древнего Египта будет ограничено во времени правлением знаменитой царицы. В последние годы существования могучего государства Клеопатра использовала все доступные средства (власть, деньги партии и свое тело), чтобы противостоять римлянам. Про это и будет игра. К сожалению, пока ничего не известно о том, каким образом для спасения отечества Клеопатра будет использовать свое тело и какое отражение этот процесс найдет в самой игре. Зато точно ясно, что в Pharaoh: Cleopatra будет четыре новые кампании, поделенные на 15 миссий, в которых можно будет повторить восхождение по служебной лестнице Тутанхамона, Рамзеса II и самой Клеопатры. Глобальные архитектурные сооружения, которые можно возводить в игре, пополнятся некоторыми исторически достоверными зданиями. Причем скорость возведения монументов будет напрямую зависеть от того, сколько времени в день глава государства молится разнообразным богам. Также увеличится список стран, с которыми можно будет вступить в войну.

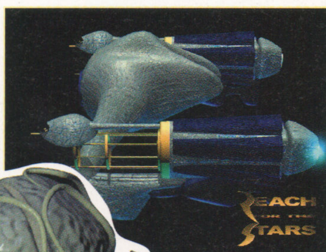






Жанр пошаговых стратегий в последнее время впал в полнейшую стагнацию. Будем надеяться, что фирма Mattel Interactive выведет его из этого состояния в середине лета, когда состоится выход космической игрушки Reach for the Stars. По закону жанра придется, основательно закрепившись на одной планете, осуществлять экспансию в галактическое пространство. В каждой занятой системе надо создавать все условия для комфортной жизни колонистов. Противоборствующие расы также дремать не будут, а незамедлительно вступят с вами в смертельное противостояние. В целом ничего сверхнового и уникального в игре пока не предусмотрено: будет просто добротная пошаговая стратегия, и это хорошо. В качестве особенностей разработчики отмечают неограниченные возможности для стратегического развития событий, интуитивно понятный интерфейс, редактор сценариев и генератор случайных карт для тех, кому наскучит сингл. Будет также предусмотрена поддержка многопользовательской игры. Будем надеяться, что очередная игра от SSI порадует нас, тем более что в последнее время радостей у геймеров совсем немного.





Компания Interplay выпускает новую игру по вселенной Star Trek. По словам самих разработчиков, в Star Trek: New Worlds игроки увидят знакомый игровой мир в совершенно новом ракурсе. Действия будут происходить в XXIII веке нашей эры, и вам придется управлять небольшой группой колонистов, которая действует в совершенно незнакомом мире. В игре будут представлены три фракции, за которые можно сыграть: Federation, Klingons и Romulans (для каждой предусмотрен набор миссий). В любой из них будет по нескольку заданий разной степени сложности. Для перехода на следующую миссию достаточно выполнить цели первой степени, задания же второй и третьей степени нужны для получения большего количества очков и новых званий. Для каждой рассы, по признанию создателей, предусмотрена не только уникальная графика, но и свой особый gameplay. Что это значит, станет ясно только после релиза, который должен состояться в конце лета.





Вот практически и все, чем забугорные издатели порадуют нас с вами в ближайшее время. Из прочих игр, запланированных на конец лета, можно отметить Homeworld: Cataclysm от Sierra и два гоночных симулятора от Hasbro Interactive — NASCAR Heat и Grand Prix 3. На конец лета в очередной раз перенесены также игры Diablo 2 и KISS Psycho Circus. MG

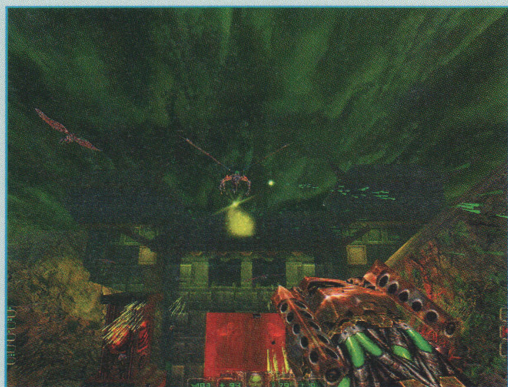
РЕКЛАМА КАК ДВИГАТЕЛЬ ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

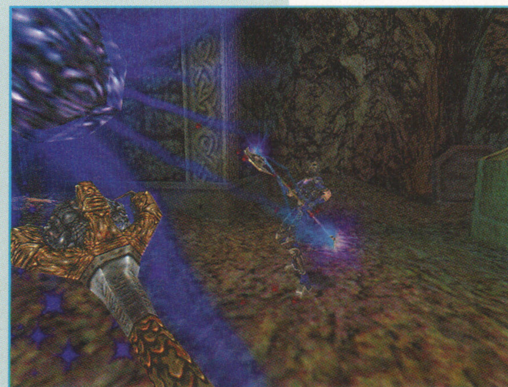
Алексей Котко

Совсем недавно в Лос-Анджелесе прошла выставка E3, где, как всегда, было множество игроделов, показывающих нам свои творения. После сего мероприятия осталось много обещаний и анонсов, рисованые картинки, демонстрирующие крутизну и распальцованность того или иного 3D-движка, чуть меньше видеороликов и совсем немного полноценных демоверсий. Основная же суть выставки — то, для чего все это и затевалось — реклама наличествовала в рекордно большом объеме. Масштабные театрализованные акции сопутствовали раскрутке многих игр, выход которых состоится очень нескоро.

Поверьте мне, игры, так широко разрекламированные на E3, увидят свет не раньше, чем через год-полтора, и все это время издатели с разработчиками будут неустанно напоминать о себе и своем творении всеми доступными методами. Феномен этот многим кажется забавным — зачем тратить огромные бабки на продвижение игры, которую пока нельзя купить? То есть издатель в течение всего срока разработок не поимеет ни цента.

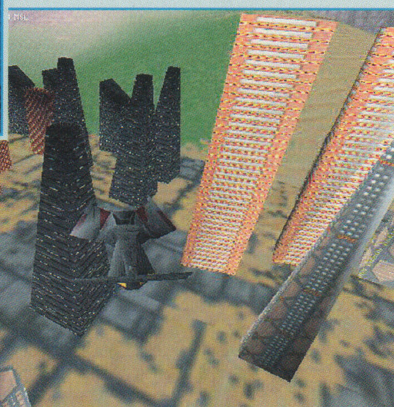
Конечно, при всем обилии и многообразии выходящих игрушек, каждая компания, причастная к разработкам, должна как-то привлекать к себе внимание, для чего используются все методы, описанные во многих умных книжках по маркетингу. В частности, на многих стендах можно было заметить соблазнительных молодых девушек, разодетых и разукрашенных по образу и подобию героинь компьютерных игр (секс нынче продается — ничего не поделаешь). С большой долей вероятности можно утверждать, что крупные компании делают первые громкие заявления об игре, задолго до того, как создатели детально проработают сюжет.





Знаете, зачем все это? Очень просто — чем больше раз потребители, то есть мы с вами, увидим рекламу, тем скорее из всего многообразия коробочек на прилавке магазина мы выберем именно эту игрушку. Схема работает уже давно, и почти никогда не дает сбоев. Даже если представленный продукт не выдерживает никакой критики, найдутся люди (и, поверьте, немало), которые будут готовы отдать кровные $50 за игру, потому лишь, что они много о ней слышали. За примером далеко ходить не надо — вспомним хотя бы Daikatana. Рекламная компания велась больше года, создатели неустанно выпускали обои для рабочего стола, скринсейверы, и прочий мусор, (я уже не говорю про банеры на всех забугорных игровых сайтах) при этом на каждом углу выкрикивая, что Daikatana станет самой наикрутейшей игрой всех времен и народов. Что в итоге получилось — все знают, и многие, к сожалению, на собственном опыте.





Игровой бизнес — далеко не единственная область деятельности, где компании применяют навязчивые рекламные кампании. Возьмем, к примеру, McDonald's или Pepsi Co. Наверное, в необъятной России осталось очень немного граждан, которые не знают, что такое Pepsi. Тем не менее реклама во всех без исключения СМИ транслируется с завидным постоянством. Принцип тот же — чем чаще «толпа» слышит название этого напитка, тем с большей вероятностью каждый ее представитель в конкретной продуктовой палатке купит именно Pepsi, а не что-либо еще.

Таким образом, мы разобрались, почему упоминания об играх богатых фирм-издателей начинают радовать нас своим появлением задолго даже до выхода демоверсии. Конечно, это может происходить и потому, что недобросовестные разработчики постоянно срывают дату релиза, и потому, что в высшей степени состоятельные издатели не знают, куда потратить сверхприбыль, полученную от релиза бесспорного мегахита «Джон Смит идет по бабам», или по любой другой причине. Все это может быть, но представляется весьма сомнительным. Скорее всего, конечно, издатели хотят, чтобы игра что называется «примелькалась» еще до своего выхода.

По той же самой причине статьи о невышедших играх (preview) по большей части восторженные. В российских изданиях это не так бросается в глаза, а в западных журналах справедливо со стопроцентной вероятностью. Рискну предположить, что раздел игровой прессы, где описываются игры будущего, возник исключительно по настоятельным рекомендациям, подкрепленных денежными средствами тех, кто эти игры выпускает. И чем лучше автор статьи распишет крутизну и уникальность неведомой игры, тем скорее среднестатистический обыватель через несколько месяцев отдаст $50 за коробочку со знакомым названием.

Вся эта рекламная активность направлена на то, чтобы вызвать интерес к компьютерной игре еще до появления любой достоверной информации по ней. Скажу вам по секрету, что основную прибыль издатели собирают в первый месяц после официального начала продаж, после

чего спрос, а вместе с ним и цена падают раза в два. Примечательный факт с точки зрения геймеров, но к нему мы еще вернемся. Исключение составляют редчайшие мегахиты (например, The Sims), находящиеся на вершине чартов продаж по несколько месяцев.

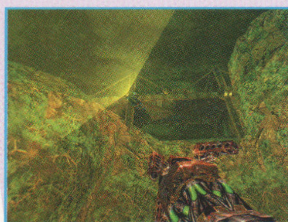
Может вообще и не стоило поднимать этот вопрос — это ведь бизнес, компании борются за наши с вами денежки всеми законными методами. Но все было бы нормально, если бы выходящие игры были и интересным, и уникальными, и такими, как нам обещают. В итоге же получается сами знаете что. И менее всего приятно то, что те, кто игры покупает (к сожалению, очень незначительная часть российских игроков), сами подталкивают издателей к навязчивой и часто недобросовестной рекламе. Непонятно? Объясняю. Так как наибольшее количество коробочек продается в первый месяц после выхода, компании надо продать максимальное число копий именно в этот месяц, тем более что потом спрос и цены стремительно падают. Такое можно обеспечить только «втиранием» игровой общественности, что круче этой игры ничего нет. Это одна из причин, но есть и другая, гораздо более существенная. Представьте себе фирму, которой позарез нужны деньги (ну, скажем, она недалека от того, чтобы признать себя банкротом). Умные дядьки из этой компании, начитавшись разных книжек, решают сделать немного долларов из ничего. Они регулярно рассылают в СМИ новости, что создают нечто совершенное во всех отношениях, призванное положить начало новому жанру компьютерных игр. Тем временем разработчики занимаются подготовкой какого-нибудь очередного клона давно приевшейся игры или просто создают творение, убогое во всех отношениях (на ум почему-то приходит Battlecruiser 3000 AD, но примеров масса). И в тот самый первый месяц они, как ни странно, продают много копий и зарабатывают деньги. Происходит это потому, что за месяц до большинства покупателей не доходит «голос разума», говорящий, что свежевышедшая игра не стоит и доллара. В качестве «голоса» выступает компьютерная пресса и просто друзья-игроки, которые уже успели прикупить и поиграть. Печатные издания не успевают из-за продолжительного производственного цикла, а сайты в Internet из-за огромного их количества и подчиненности разным игроделательным конторам, а следовательно, недостаточной объективности.



Но не надо расстраиваться — есть выход, чтобы преградить путь недобросовестным издателям. Он придуман достаточно давно, но, к сожалению, пока не находит должного применения. К еще большему сожалению, в нашей стране это вообще малоактуально, так как рынок лицензионного программного обеспечения у нас практически отсутствует. Тем не менее призываю: давайте покупать игры не раньше чем через месяц после официального релиза. Это удобно во всех отношениях — во-первых, как было сказано, цены упадут раза в два и не придется платить $50, во-вторых, у вас будет время, чтобы ознакомиться со статьями в нашем журнале, а также поспрашивать знакомых геймеров, которые успели насладиться новым хитом, проявив особое нетерпение. Кстати, психология тех, кто платит немалые деньги неизвестно за что в день релиза, мне не совсем понятна. Ну почему бы не подождать еще немного — ведь позади осталось не меньше года томительных ожиданий, на что может повлиять еще один месяц?

Тем не менее призывы такого рода остаются безответными. Издатели продолжают сбывать всякий хлам, который можно назвать не иначе как «продукт», а геймеры, изведенные обещаниями и ожиданиями, выкладывают за все это большие деньги. Из-за этого у разработчиков нет никакого стимула к придумыванию оригинальных идей и грамотному их воплощению — разрекламированная игра будет продаваться и так, несмотря на то, каким отстоем может оказаться при ближайшем рассмотрении.

Все вышеизложенное для нашей страны пока не актуально, виноваты во всем заокеанские игроки с их менталитетом и тугими кошельками. Это из-за них рядовому российскому геймеру не во что поиграть ночи напролет, несмотря на обилие игр. На этом и порешим. MG





大刀 John Romero's DAIKATANA



Short News

- В конце мая игрушка MDK 2 ушла в печать. Ввиду того, что игры в последнее время стали выходить нечасто, будем ждать появления MDK 2 в продаже с большим нетерпением.

- Shrapnel Games и eSim Games выпустили демоверсию танкового симулятора Steel Beasts. Действие игры происходит в наши дни, и можно управлять танками M1A1 или Leopard 2A4. В демке всего одна миссия.

- К выходу этого номера в продаже уже должна появиться игрушка Earth 2150 — стратегия реального времени от компании Mattel Interactive.



- Epic Games выпустила новую версию редактора уровней для Unreal Tournament, который называется Unreal Editor. Программа будет включена в очередной патч для UT, а пока ее можно скачать с официального сайта (www.unreal-tournament.com).

- Вышла игра Panty Raider: From Here to Inhumanity производства Simon & Schuster. Но незадолго до выхода она подверглась атаке со стороны феминистической организации Dads and Daughters. Последняя обвиняла разработчиков в «дискредитации женщин».

- Неожиданно от компании Core Design поползли слухи, что к Рождеству этого года фирма выпустит очередную игру из серии Tomb Raider. По тем же слухам нас ожидает улучшенный gameplay. Приятно тем более, что в играх про Лару Крофт есть огромное поле деятельности для улучшений.

- Комитет Game Critic Awards обнародовал список номинантов на получение премии Best of E3 Awards. В частности, на звание лучшей игры для PC претендуют: Black & White, Halo, Max Payne, Neverwinter Nights, Return to Castle Wolfenstein и Warcraft III.

- Blue Byte выпустила еще один патч для Settlers III. Версия 1.60 исправляет так называемый Coal Bug, равно как и другие ошибки. Скачать патч можно с официального сайта (www.settlers3.com).

РЕБЯТА из Новосибирска БЬЮТ НАВЕРНЯКА

Ассоциативное мышление — весьма сложная и загадочная штуковина. Говорят нам одно простое слово, а в правом полушарии уже закипела работа — побежали по нейронам разнообразные импульсы, и в результате перед глазами всплывает картина, лишь отдаленно связанная с темой разговора. Точно так же дело обстоит со словосочетанием «гонки на грузовиках». У большинства российских геймеров эти слова вызывают в памяти отнюдь не образ далекой Америки с ее бесконечными вереницами многотонных «монстров». А думают они о «Дальнобойщиках» — сверхпопулярной российской игре, вышедшей несколько лет назад. Несмотря на не очень активную раскрутку игры тогдашним издателем, фирмой «1С», она продавалась просто бешеными темпами (я даже не говорю о пиратских экземплярах, реализация которых просто не поддается каким-либо измерениям и вычислениям).

Николай Барышников

Интервью с Игорем Белаго*

Честно говоря, подобный спрос был полностью оправдан: во-первых, по тем временам (не было еще тогда 3D-ускорителей) графика выглядела просто великолепно; во-вторых, это был первый (!) в истории персональных компьютеров симулятор гонок на большегрузных автомобилях, эдакий Quake в стойле Duke Nukem'ов. Поэтому неудивительно, что вот уже два года игровое сообщество с нетерпением ждет долгожданного продолжения. Сразу же хочу обрадовать — выйдет игра уже очень скоро, а пока предлагаю вам эксклюзивное интервью с Игорем Белаго (на фотографии второй слева), руководителем департамента «Виртуальная реальность» компании Softlab-Nsk — разработчика серии «Дальнобойщиков», который согласился ответить на наши вопросы.



MegaGame: *Игорь, расскажите, пожалуйста, о вашей команде: как она возникла, кто первый задумался о процессе создания компьютерных игр. Немного истории...*

Игорь Белаго: Команда возникла более 15 лет назад с целью создания полного цикла программного обеспечения для первых в стране компьютерных генераторов «Горизонт», «Аксай» и «Альбатрос». Разрабатывать пришлось все подряд, начиная с ассемблеров для hardware-генераторов и заканчивая SDK для визуального моделирования и анимации. Интересно, что у нас родились не только первые визуальные модели космических кораблей, но и первый российский рекламный видеоклип, основанный на компьютерной графике (заставка для новосибирской телепередачи «Панорама»). После тренажеров стыковки с космической станцией «Мир» и тренажеров взлета/посадки разработка игр началась случайно. К нам обратилась компания The Other 90% Technologies (США) с предложением создать игру, основанную на биологической обратной связи. В результате мы разработали 3 игры из серии Mind Games и несколько демонстрационных приложений. Остановиться уже не смогли.

MG: *Кто является лидером в вашей команде и кто придумал идею серии «Дальнобойщики»? Или это общее творчество?*

И.Б.: В компании «Софтлаб-НСК» два отдела: отдел «Виртуальная реальность» — разработка тренажеров, игр и приложениий виртуальной реальности (руководитель Игорь Белаго) и отдел «Мультимедиа» — разработка hardware и software для multimedia (руководитель Михаил Шадрин). Идея серии пренадлежит Дмитрию Захарову (в данный момент он работает продюсером в компании «Нивал»). Основа сценария вторых «Дальнобойщиков» — это совместное творчество фирм «1С» (в лице Юрия Мирошникова) и «Софтлаб-НСК» (Игорь Белаго). Сценарий в окончательном виде появился в результате работы сотрудников обеих команд.

MG: *Что самое сложное в жизни девелопера?*

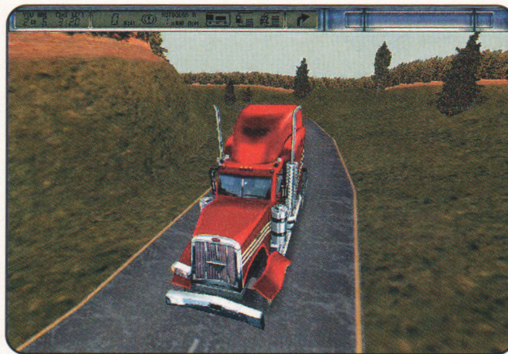
И.Б.: Пойти в отпуск или, наконец, заняться ремонтом в квартире. Кроме этого — вовремя остановиться, прекратить улучшения в продукте и перейти к «чистой» рутинной отладке

MG: *Какие планы на будущее? «Дальнобойщики» 3-4-5?..*

И.Б.: Именно. Пока детали раскрывать не хочу, но у нас есть масса интересных задумок, которые возникли на стадии разработки вторых «Дальнобойщиков».

MG: *Есть информация, что вы делали какой-то проект для NASA (американского космического агентства). Это так?*

* Игорь Белаго — руководитель департамента «Виртуальная реальность» компании Softlab-Nsk (разработчик игры «Дальнобойщики-2»).



А вот так выглядит пример damage-modelling'а во вторых «Дальноюбойщиках». Мнутся крылья, отлетает капот, разбиваются фары. В общем, не игра, а ода ДТП!



Офицер, мамой клянусь, я больше не буду нарушать правила дорожного движения! И машины с моста сбрасывать не буду, пожалуйста, не надо в меня стрелять!

И.Б.: Да. Мы (совместно с центром подготовки космонавтов) разрабатывали для NASA систему ознакомления с интерьером и оборудованием космического корабля «Союз». Кроме того, мы (совместно с D3 group Gmbh) разрабатывали модель Международной космической станции для Европейского космического агентства.

MG: *В какие игры играют члены команды, кроме «Дальнобойщиков»?*

И.Б.: Need for speed, Driver, GrandPrix, Test drive off road, Quake, Descent, HalfLife и т. д. Ездим и стреляем понемногу.

MG: *Игорь, если можно, пару «личных» деталей из жизни команды. Например, у кого-то стоит стол для настольного тенниса, у кого-то в офисе живет кот... Что у вас особенного?*

И.Б.: По роду профессии мы большую часть своей жизни проводим в виртуальном мире. Интересно, красиво, но «виртуально» и несколько стерильно. Поэтому мы, например, когда сдавали тренажер взлета и посадки, притащили из Пензы часы с кукушкой. Очень нас радовали, но постепенно вытеснились Casio. Теперь появилась тенденция тащить



в офис комнатные растения (хотя приживаются все больше кактусы: не обижаются, даже когда их поливают пивом). У нас есть традиция праздновать дни рождения каждого из сотрудников. В компании более тридцати человек, поэтому в среднем 2,5 раза в месяц цветочкам достается.

MG: *Спасибо! Теперь, собственно, пару вопросов и о самих долгожданных «Дальнобойщиках-2». Существует ли в игре сюжет? Или это просто гонки на грузовиках?*

И.Б.: Гонки гонками, но «Дальнобойщики-2» — все же гораздо более «широкая» игра: главная цель — создать преуспевающую компанию и монополизировать рынок, разорить водителей-конкурентов. Иногда встречаются квестовые задания, например найти потерянную фуру и пригнать ее в пункт А или Б. Тем не менее, это совершенно не обязательно: вы можете просто кататься, участвовать в гонках. С другой стороны, если вы выиграете, монополизируете рынок грузоперевозок, — пересядете за руль шикарной BMW M5 и в полной мере насладитесь высокими скоростями.

MG: *Сколько всего машин в игре? Насколько «реальны» компьютерные прототипы? Получены ли разрешения от заводов-производителей?*

И.Б.: Всего в игре 28 типов машин (включая легковые и микроавтобусы), с учетом различных видов раскраски, кузовов и т. д. — порядка 100. Все ведущие российские и зарубежные производители грузовиков (DAF, Kenworth, Peterbilt, Mercedes-Benz, Volvo, Renault, ЗИЛ, КАМАЗ и многие другие) дали согласие на использование их моделей. При этом с каждым велась долгая и кропотливая работа: не раз ту или иную модель приходилось переделывать по нескольку раз, пока высокие инстанции не были удовлетворены их качеством и точным соответствием прототипам. Я думаю, скриншоты говорят сами за себя: «10 отличий» вы не найдете.

MG: *Проводились ли какие-нибудь исследования при разработке? Принимали ли участие в создании консультанты? Или вы руководствовались только своим опытом?*



Да, говорили мне в автошколе: не надо ездить по встречной полосе... чревато это лобовыми столкновениями. Эх, дотянуть бы до станции технического обслуживания.

И.Б.: Разумеется. Ни одна хорошая игра не обходится без научной работы и помощи консультантов. Нам очень помогли советы профессиональных дальнобойщиков из многих стран мира. Особенно активно помогали советами американцы. За что им отдельное спасибо!

MG: *Что вы можете сказать о физике ваших грузовиков? Каково почувствовать себя за рулем многотонного монстра?*

И.Б.: В игре 2 режима — имитационный и аркадный. В имитационном физика моделей очень близка к реальным машинам. При этом всегда надо учитывать, что вы находитесь за рулем грузовика, а техника вождения машины с груженой фурой сильно отличается от техники вождения легковушки. Аркадный режим несколько проще и рассчитан на массового пользователя, а не на профессионала, увешанного рулями и прочими устройствами.

MG: *А теперь пара технических вопросов. Как у вас с поддержкой новомодных карт?*

И.Б.: В игре поддерживается Direct3D. При этом мы потратили немало времени на тестирование различных карт. «Дальнобойщики-2» даже стали игрой недели на сайте компании Matrox! Environment Bump Mapping, используемый в последних чипсетах Matrox, делает игру просто потрясающей — очень рекомендую посмотреть на нашу воду. Кроме этого игра поддерживает все мыслимые и немыслимые джойстики и рули — даже новомодный переключатель скоростей от компании ACT-Labs. Естественно, работает и force feedback.

MG: *Спасибо за интервью. Искренне желаем творческих успехов.*

И.Б.: Спасибо вам. MG



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

«Вот вам по репе! И вам по репе! И вам, вам, вам всем нафик по репе! По репе! По репе-репе-репепереперерепепе!!! Репепепепе! Трам-пара-рам!»

Так напевал про себя Полковник Новый, проходя пресс-бету Icewind Dale. И так же напевал он про себя, проходя опосля старый добрый Baldur's Gate, загадочным образом умудрившийся избегнуть его пристального внимания полтора года назад. И вовсе не потому, что так надо. Так, строго говоря, не надо. Но приходится. Потому что во время Baldur's Gate были и другие хорошие игрушки. А во время Icewind Dale других хороших игрушек нет.

А вот будут ли они еще когда? Нет, не будут. Потому что все, капут. Больше не надо. Казачки летают мрачные, мокрые и грязные, злые страшно и плюются с высоты полета на разработчиков, гоняющихся по некогда плодородным нивам, превратившимся ныне в зловонное болото, за быстрым рублем (баксом, иеной, франком, тугриком). Выживает самый простой, которому по болоту бегать — самое оно. Кулик, короче. Но яркий такой. Яркий потому, что на болоте все яркое, что не мымра. Но мымре на болоте тоже клево. Потому что куликам болотным все по барабану, напяливают они на мымру яркий сарафан, и к издателям бегом, которые вокруг болота на «кадиллаках» разъезжают. Вот, мол, говорят разработчики, Продукт, слабали за полгода. Издатели смотрят на Продукт на ентот, и думают: «Мымра, конечно, но эти-то и такое скушают, потому что ничего другого мы им не дадим. Хе-хе-хе».

А тут другие разработчики, которые с болота убежали и отловили где-то Василису Прекрасную, тоже к издателям суются. Так, мол, и так, вот вам Продукт высшей марки, и никакой сарафан ему не надо. Смотрят на это чудо издатели и думают: «Нет уж. Если мы такое дело народу выдадим, народ избалуется, и не нужна ему мымра станет. А эти-то ведь, которые на болоте, кроме мымры ничего путного дать-то не могут. А тех, которые Василис ловить умеют, их мало. Нет уж, лучше мы будем на мымрах бабки сшибать».

Но есть еще и смелые издатели, которые гордо реют над седой пучиной моря, не страшна им буря-вьюга, гром ударов, все такое. Хвать они Василису за пучок! И в массы, в массы. Смотрят на Василису массы, к мымрам привыкшие — что это за хрень, говорят? Чо это у нее ноги такие! Чо вообще за дела! Где бородавки? Где сарафан яркий? Не, мымру нам давайте, да ПОБОЛЬШЕ, ПОБОЛЬШЕ!!! И гонит в шею издатель разработчика, и к болоту скорее, ну его гордо реять, лучше тихо ползать, так бабок больше.

И вот на последующих страницах пишут вам дядьки и тетьки про мымр и Василис. Кто мымра, кто Василиса — это вы сами решайте. И кто вам больше нравится — это тоже ваше дело.


Command & Conquer: Red Alert II


Commandos 2


Settlers IV

СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...



Grand Prix 3

Нам будут предложены реальные трассы, машины и гонщики. Если точнее, то мы будем участвовать в сезоне 1998 года. Сядьте за руль «феррари» и покажите Хаку, кто тут настоящий чемпион на трассе.



Command & Conquer: Red Alert II

Сражения теперь происходят не только «у незнакомого поселка, на безымянной высоте», а в весьма узнаваемых местах типа Чикаго, Парижа, Берлина, Нью-Йорка или Вашингтона.

Mechwarrior 4

Авторы намекнули, что многие сценарии можно будет пройти не только путем яростного боя, но и тихим ползанием в грязи и ныканием в тени.





Settlers IV

Очень расширились возможности флота. Теперь на морских просторах можно устраивать крупные сражения, для чего в игру добавлено несколько типов военных кораблей.

Obi-Wan Kenobi: краткая биография

Star Wars: Episode I. Obi-Wan

Николай Панков aka Лыжникъ

Нет ничего странного в том, что, найдя какую-нибудь интересную идею, разработчики начинают одну за другой штамповать игры на эту тему. Это явление понятно — деньги любят все. Не совсем понятно, почему при этом производятся какие-то поделки, которые и игрой-то назвать не всегда можно. Ведь чем больше мусора навыпускают про определенный мир, тем быстрее он загнется, а чем быстрее его не станет, тем меньше денег в итоге заработают владельцы. Я еще понял бы, когда идеей владеет одна компания, а игры штампует другая, взяв мир в аренду. Тут разработчики способны сплющить любой шедевр — они просто не станут больше ничего делать на эту тему, и им все равно, что дальше будет. Но фирма Lucas Arts владеет правами на мир «Звездных войн», и тем не менее это не мешает ей периодически выпускать странного содержания игрушки.

Паспорт

Star Wars: Episode I. Obi-Wan

Жанр:	action
Разработчик:	Lucas Arts
Издатель:	Lucas Arts
URL	www.lucasarts.com
Дата выхода:	конец 2000 г.

Первое время выходили замечательные симуляторы и стрелялки, но со времени выхода на экраны первого эпизода фильма под названием «Призрачная угроза» я не могу припомнить ни одной заслуживающей внимания вещи от Lucas Arts. Это не значит, что я заранее уверен в провале очередной поделки, носящей название «Obi-Wan», я просто, скажем так, опасаюсь этого. Ведь основания есть. Ни от кого не зависимые эксперты в области изучения повстанческо-имперских отношений пришли к выводу, что последними удачными экспериментами на тему «Звездных войн» были «X-Wing vs. Tie Fighter» и «Jedi Knight». И в обеих этих играх была возможность идти как по светлому пути, так и по темному. А во всех последующих темные силы были представлены только в качестве оппонентов. Вот в этом-то и есть основная проблема, считают они. И я, являясь идеологическим противником повстанцев, полностью с ними согласен.

Итак, вашему вниманию представляется игра «Obi-Wan» типа action, повествующая о похождениях, кого бы вы думали? Великого героя светлой стороны силы под названием Оби-Ван. На мой взгляд, конечно, этот человек не так уж и велик, но заслуги перед обществом у него есть. К примеру, это именно он так успешно воспитал Анакина Скайуокера, что тот в результате стал всеми уважаемым Дартом Вейдером... Ну, значит так: вы — один из самых сильных и знаменитых джедаев из мира «Звездных войн», Оби-Ван Кеноби! Нет, это я не издеваюсь, это я сюжет игры рассказываю. Так вот, ваша задача, начав игру в качестве молодого и необученного студента, завершить ее полностью владеющим Силой Рыцарем Джедаем. Попутно надо помогать всячески угнетенным, разгоняя угнетателей и всех тех, кого джедаи назначат врагами, причем выполнить это надо Силой или хитростью. Хотя какая там у него хитрость? Как гласит древнеджедайская поговорка: «Сила есть — ума не надо!».

Разумеется, это не простая месиловка, где надо первым делом достать пулемет, а потом уже никаких проблем не встретится. Даже совсем наоборот, оружия тут почти не предвидится. Молодой Кеноби бегает исключительно со световой шашкой, рубая супостатов направо и налево, периодически подшаманивая своими джедайскими силами. В этом предмете есть и еще один большой плюс: если Кеноби сражается не с многократно превосходящими по численности силами противника, то сабля автоматически отражает выстрелы лазерных орудий. Это, конечно, джедай отражает, но при помощи сабли. При этом велика вероятность того, что отраженный выстрел сразит ближайшего неприятеля. Хотя, конечно, разное иное вооружение в игре присутствует, но, так как

Молодой Кеноби бегает исключительно со световой шашкой, рубая супостатов направо и налево, периодически подшаманивая своими джедайскими силами.



Тут вы видите Оби-Вана, тщетно пытающегося понять, что это перед ним. Успехов ему — мне не удалось.





Патрули дроидов могут рассматриваться как неиссякаемый источник запчастей для дроидов.

и Ситскими наймитами. В финале его ждет встреча с самим Ситским Лордом Дартом Моулом, тем самым краснокожим гражданином с рожками, который в фильме сначала усердно махал световым шестом, успешно отбиваясь от двух светлых джедаев, а потом тупо смотрел, как Кеноби перепрыгивает через его голову и рубит пополам, позоря таким образом моральный облик Темного Лорда. Я вот этот момент упорно не понимаю — Моул сражается явно лучше, чем его противники, причем одновременно против двоих, успешно отправляет мастера к предкам, а потом гибнет от рук недоучки. Из этого можно сделать только один вывод: два светлых джедая в бою мешают друг другу больше, чем противнику.

Как вы уже поняли, большая часть игры построена на сюжете собственно фильма «Звездные войны: эпизод I. Призрачная угроза», хотя начинается с событий, предшествующих фильму. По сути своей Obi-Wan продолжает наследие Jedi Knight'а, однако столь же легких миссий ожидать не приходится. Игрок с самого начала должен понимать, что он не какой-то там повстанческий наемник Кайл Катарн, а легендарный, понимаете ли, герой. Так что, начиная с самых первых миссий, вам придется разбираться в использовании разных джедайских заподлянок и учиться фехтовать саблей. И путь от ученика до Рыцаря ох как долог и непрост. Хотя, конечно, Кайл Катарн тоже был вовсе не «какой-то». При идеологически верном прохождении он становится новым императором. А чем в итоге завершится путь Оби-Вана, всем давно хорошо известно, его еще в четвертом эпизоде зарезал его же ученик Вейдер. Задания, которые придется выполнять отважному джедаю, не всегда сводятся к простейшему вырезанию живой (или механизированной) силы противника. В одной из миссий Кеноби должен защищать мирных граждан от атакующих дроидов. И действительно, этих бедных людей необходимо защитить, ведь их окружает столько опасностей! Судите сами: во-первых, дроиды, которые атакуют защитника, стреляют, а выстрелы отражаются Оби-Ваном в произвольном направлении, а во-вторых, собственно сам джедай, размахивая светящимся дрыном, вполне может положить больше народа, чем противники.

Игра рассчитана на светлую половину глубоких фанатов игр, действие которых происходит во вселенной «Звездных войн».

Несмотря на то, что движок «Оби-Вана» значительно отличается от того, что был использован в Dark Forces, основа у него все та же. Конечно, разработчикам пришлось внести значительные изменения, чтобы задействовать новые джедайские возможности, да и работа саблей выглядит совершенно иначе, чем в Jedi Knight'е. В связи с тем, что сабля тут орудие основное, необходимо махать ей так, чтобы покрывать все пространство перед собой. Когда я бегал в качестве Кайла Катарна, меня очень интересовало, почему это я должен бить всяких штурмовиков мечом поперек груди, а не могу первым же ударом откромсать у них руку, в которой они держат свои пушки. Так теперь это в порядке вещей! Достаточно ткнуть в какую-либо точку экрана, и Оби-Ван засветит туда своим световым мечом. Тыкая в несколько точек и водя курсором по определенным траекториям, можно будет заставить Оби-Вана выполнять сложные приемы с перекатыванием и прыжками. Если смотреть со стороны, они выглядят довольно плавно и даже где-то правдоподобно. Создатели игры провели долгое время, по многу раз просматривая «Призрачную угрозу», всматриваясь в каждое движение Оби-Вана. После этого они постарались вложить в компьютерного героя все движения, свойственные его прототипу из фильма, создавая таким образом персональный стиль боя. А смотреть со стороны придется часто. Разработчики решили, что если вид в игре будет сделан от третьего лица, то игроки смогут более эффективно

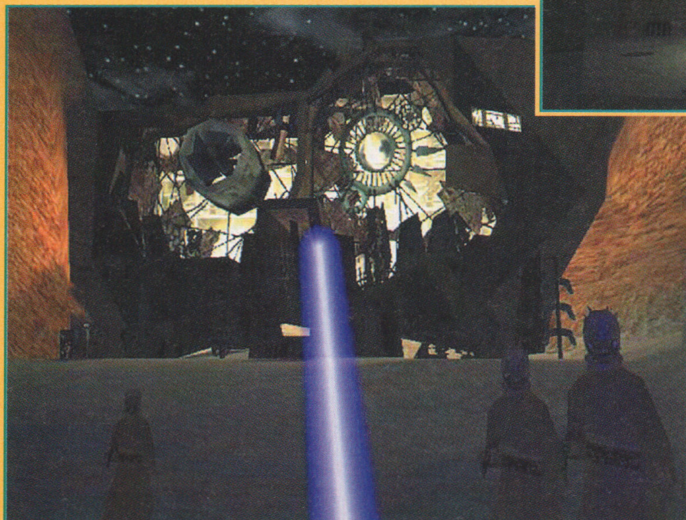
аммуницию для них почти невозможно достать, оно практически не применяется. Да и какой уважающий себя джедай будет пользоваться какими-то бластерами, когда ему проще всех зарезать любимым мечом? И летят с коней (или как там называются чудовища, на которых катаются аборигены Татуина) Тускенские Рэйдеры. Так же круто казак Оби-Ван разбирается с разной модификации дроидами



Можно будет заставить Оби-Вана выполнять сложные приемы с перекатыванием и прыжками. Если смотреть со стороны, они выглядят довольно плавно и даже где-то правдоподобно.



Здоровенные пустые помещения замкового типа на удивление пустынны... По крайней мере, пока Кеноби не заметили.

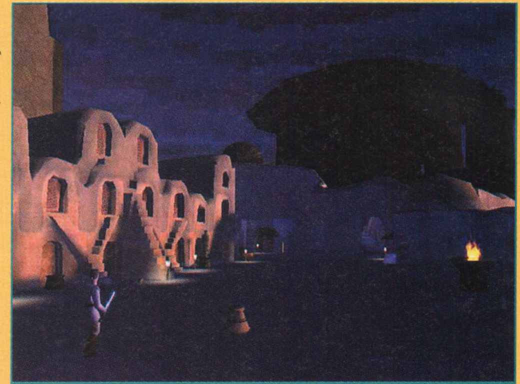


Световую саблю можно также использовать в качестве осветительного прибора. Вокруг, правда, ничего не освещает, зато самого Кеноби видно лучше...

управлять своим световым мечом, и потом кувырок может вызвать у смотрящего от первого лица острые приступы морской болезни. Сабельные атаки различаются по нескольким категориям: высокие удары, низкие удары, средней дальности и специальные удары. К последним и относятся всякие извращения с прыжками, перекатами и хитрыми обманными движениями.

Игра в мультиплеерном режиме позволяет почувствовать себя не только Оби-Ваном, но и еще одним так называемым светлым героем — Мастером Куи-Гоном Джином, хотя, надо сказать, удовольствие это сомнительное. Гораздо интереснее, на мой взгляд, возможность играть Лордом Ситом. Также представлены охотник за головами, солдат из народа Набу и дроид-разрушитель. Трое последних, разумеется, джедаями не являются и предпочитают вести бой более традиционным оружием. Например, вы можете себе представить дроида с мечом? Да и не понятно, куда ему крепить меч, потому как у этой модификации дроидов рук нет, зато приварены пулеметы. Таким образом, в многопользовательской игре нет такой зацикленности на джедайских приемах, что, видимо, должно разнообразить игру. Предусмотрена возможность игры как по локальной сети, так и через Internet.

Итак, мы имеем еще одну идеологически неверную игру. Я точно не знаю, зачем Lucas Arts постоянно обыгрывает одни и те же события в разных играх, но все со стороны светлых сил. Ну что им стоило выпустить игру Darth Maul, где можно изобразить взгляд на те же события, но со стороны Темного Лорда Ситов? Ведь сторонников темной стороны силы не меньше, чем фанатов светлой! В журнал не так давно пришло письмо от Дарта Вейдера из украинского города Донецк-80, за что ему спасибо. Ну да ладно, оставим это на совести разработчиков: не хотят делать новые редисочно-ориентированные игры, мы будем играть в старые. Итого: игра рассчитана на светлую половину глубоких фанатов игр, действие которых происходит во вселенной «Звезных войн», а им, как известно, все равно, что покупать, главное — чтобы была надпись «Star Wars» на коробке. MG


Не каждый джедай добредет до середины площади живым.

Сталин умер, но дело его живет...

Command&Conquer: Red Alert II

Николай Панков aka Лыжникъ

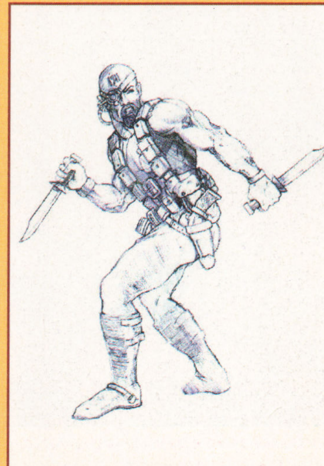
Жила-была компания Westwood Studios. Делала она весьма неплохие игрушки, разные, замечу, игрушки. Но вот угораздило их как-то произвести на свет игру «Дюна 2», которая оказалась хитом. Ничего не скажешь, по тем временам игра действительно была очень хороша и по графике, и по сюжету. Да она вообще была одной из первых стратегий в реальном времени. Вполне логично, что игра по вкусу пришлась игровой общественности, а потому общественность стала одолевать компанию воплями «Хотим еще!». И допросились. Не прошло и нескольких лет, как Westwood выпустила первую игру серии Command&Conquer под названием Tiberian Dawn.

Паспорт

Command&Conquer: Red Alert II
Жанр: RTS
Разработчик: Westwood Studios
Издатель: Westwood Studios
URL www.westwood.com
Дата выхода: ноябрь 2000 г.

Игра эта пользовалась успехом, так как долго ожидалась и вообще была неплоха. Но если бы это было финалом... После выхода двух дисков с дополнительными миссиями проявилась C&C: Red Alert, которая хотя и была уже гораздо хуже первой части, но все еще обладала нескучным сюжетом о том, что Гитлера убили в детстве, а войну начал Иосиф Виссарионович. Я, например, очень радовался тому, как они изображали наших солдат делали надписи типа на русском языке. А вот дальше уже пошел полный мрак. Пачками выходили add-on'ы, появилась сетевая безумная игрушка C&C: Sole Surviver, ремейк «Дюны 2», потом выпустили «долгожданную» C&C: Tiberian Sun с невразумительным сюжетом. Но чувство меры

Shadows of Reality — это сразу две игры в одной, локальная для одиночного прохождения и онлайновая для совместного времяпрепровождения.


Знатный труженик, товарищ Иван. Это, конечно, всего лишь рисунок, но уж очень на Кейна похож.



у народа явно отсутствует. Нате, геймеры, кушайте Command&Conquer: Red Alert II.

Нет, это я, конечно, со зла. Положительные моменты тут тоже есть. Хотя бы можно будет поиграть за свою родимую сторону, помаршировать под красным флагом, на случай, если кто соскучился. Сюжет такой: когда доблестные союзники разнесли Москву по камушкам, они решили, что будет не круто держать войска на всем протяжении этой державы. Ибо широка страна моя родная, столько народа не прокормить. Поэтому они придумали хитрый план: они сажают марионеточного диктатора из аборигенов, а тот уж там как хочет восстанавливает СССР. Генерала зовут Романов, очевидно, потомок царя-батюшки. Это не точно, это я предположил, но если уж издеваться над историей, так по полной программе. Я, кстати, заметил, что у них вообще фантазия на предмет славянских фамилий весьма убогая — куда ни глянь, уже где-то видели. Ну Романов, будучи человеком, очевидно, не глупым, начал восстановление пробомбленной Страны Советов с реконструкции армии. А союзники начали вовсю расслабляться, что там делается у русичей, не смотрели — не до того было. Прошло несколько лет, наконец генерал Романов армию восстановил, принялся за народное хозяйство. А армию пустил попастись на территорию кукловодов, которые его за марионетку держали. Чисто чтобы армия без дела не стояла.



Так выглядит пехотинец им. Теслы. Электрика вызывали?

Большой простор предоставлен в этой игре тем, кто по каким-либо причинам не любит братьев наших «забугорных». Потому как сражения теперь происходят не только «у незнакомого поселка, на безымянной высоте», а в весьма узнаваемых местах типа Чикаго, Парижа, Берлина, Нью-Йорка или Вашингтона. Даже представится возможность накрыть ядерными ракетами «национальные памятники» типа Статуи Свободы или Белого Дома. Хотя непонятно, как у меня тогда получалось стрелять по этому самому Белому Дому из ионной пушки много лет спустя в первой C&C... Занесет также и в Перл Харбор, надеюсь, что и американский флот будет там в надлежащем состоянии...



На смену место устаревшим памятникам придут новые, идеологически верные. Демонтаж ведет СМУ №3.

Что касается чисто технических нововведений, то их не так уж и много. Ну разные заявы про усовершенствованный искусственный интеллект вообще уже давно никем всерьез не воспринимаются, а остальные новшества просто делают игру немного красивее. Во-первых, появилась возможность играть при разрешении 1024x768, что, конечно, улучшает внешний вид, но, на мой взгляд, совершенно не обязательно. А, во-вторых, стало возможным приближать и удалять камеру от поверхности земли, видимо, чтобы внимательнее осматривать местность в поисках заныканных мин... Ну и, как это водится у «Вествудов», был изменен интерфейс, дабы упростить его. Хотя куда уж там, казалось бы, упрощать... На этот раз под упрощением понимается добавленная внизу экрана панель с кнопками, чтобы было удобнее отдавать приказы. В остальном все осталось, как прежде, движок значительных изменений не претерпел.

Был изменен интерфейс, дабы упростить его. На этот раз под упрощением понимается добавленная внизу экрана панель с кнопками, чтобы было удобнее отдавать приказы.

Но уж зато разных юнитов новых наделали кучу, так что о них стоит рассказать поподробнее. Начну с войск союзников, чтобы оставить красногвардейцев на десерт. Четыре новых типа пехотинцев разработали враги, разработали, кстати, вероломно, сделав вид, что они расслабляются после победы. Не хило, надо сказать, расслабились... Во-первых, это некие GI. Ничего принципиально нового эти пехотинцы собой не представляют, просто вместо автомата они теперь вооружены пулеметом, что просто увеличило их скорострельность. Во-вторых, народ, который ходит с базуками, теперь превратился в ракетчиков, которые не только запускают эти самые ракеты, но еще и прыгают вверх на ракетных двигателях. Также появились спецназовцы типа «Морские Тюлени», которые, кроме всего прочего, являются знатными аквалангистами и могут напасть на мирные стада подводных лодок. И, в-четвертых, ХроноЛегионеры, по сути своей являющиеся обыкновенными C&C'шными коммандо, только имеют возможность телепортироваться по карте. Стреляют не часто, но бьют в глаз — к сожалению, не всегда



Я вот думал, зачем посреди Парижа стоят эти строительные леса? А, оказывается, чтобы молнией с них бить.

белке. Еще из пехоты присутствуют шпионы, способные внедряться в чужие строения и воровать оттуда информацию и ресурсы, саботировать энергоснабжение и заниматься прочими милыми шалостями. Ну и, разумеется, куда же союзникам без Тани с ее бездонным рюкзаком, наполненным взрывчаткой. Хорошо хоть, что она не в серийном выпуске.

А теперь сенсация! Впервые усовершенствованы харвестеры! Сколько лет все удивляются, почему одна из самых важных в игре машин так беззащитна? Видимо, вняли разработчики советам и навесили на союзническую версию свой любимый хронодевайс. Хотя я до сих пор не могу понять, в чем связь хронодевайса с телепортацией... Что, они время останавливают и, пока никто не видит, быстро бегают с места на место, что ли? Но как бы то ни было, теперь хроношахтерам приходится ездить только до минералов, обратно они телепортируются. Так же можно поступить и в случае опасности.

На воде особенно интересны два юнита. Во первых крейсер «Аеджис», заточенный для работы с воздушными целями. Причем сбивает не только представителей военно-воздушных сил противника, но и пролетающие мимо крупные ракеты и прочие железные предметы. А, во-вторых, прирученные альянсовскими дрессировщиками дельфины, которые атакуют мимопроплывающие цели звуковыми волнами, также незаменимы при обнаружении советских подводных лодок.

Разная техника не особенна интересна. Легкие танки и боевые танки «Гризли» по сути своей ничего нового не представляют, миноукладчик укладывает мины, авианосец, как это ни странно, несет авиацию, «Вторженец» — легкий самолетик, а «Черный Сокол» — тяжеловооруженный вертолет.

Ну а теперь Красная Армия. Тут, на мой взгляд, все немного интереснее. Среди пехоты нововведений немного. Это Тесловская Пехота и двое уникальных персонажей — Ваня и Юра. Я не знаю, при чем тут изобретатель трансформатора Никола Тесла, но пехота имени него бегает и искрит, стукая по окружающим чем-то вроде молнии. Видимо, потомки советских электриков, вставших на тропу войны... Ваня, он же Безумный Иван, крайне интересная личность. Этот товарищ рехнулся на почве пиротехники и теперь занимается подрывом всего, что попадается под руку. Он может привесить бомбу даже на какой-нибудь союзный юнит, это для тех, кто не может забыть тактику «Девастаторов» из «Дюны». А Юрий — еще более занятный персонаж. Очевидно, из стройбата, потому что оружия ему в руки никто не дает. Оно, надо сказать, ему и не надо! Потому что дядя Юра у нас шаман. Убивает окружающих мыслью, а кроме того, может взять врага под свой контроль. Точно — либо шаман, либо из X-Coma.

Нечто абсолютно новое это некий Terror Drone. Если его вовремя не пристрелить, то он прикрепится к боевой технике противника и постепенно разберет ее на металлолом, если пострадавшую машину оперативно не доставят в ремонтный цех. Ну и, конечно, усовершенствованный харвестер. Причем на него не вешали никаких извращений, просто добавили брони и поставили тяжелое орудие. Также усовершенствовали и MCV — машину, которая основывает базы. Она теперь может ездить и по воде, что позволяет основывать советские базы вдали от родимых берегов.

Танков у русских три типа. Во-первых, танки имени все того же Теслы, которые, как обычно, тюкают противника молниями. Во-вторых, тяжелый танк «Носорог», очевидно, пришедший на смену «Мамонту». Представляет собой просто танк, но большой и медленный. И последний — атомный танк «Апокалипсис», вооруженный двумя здоровенными пушками и пусковой установкой для ракет.

На воде у наших тоже превосходство. Наши авианосцы им. Кирова несут гораздо больше авиации, чем их альянсовский аналог, наши подводные лодки самые подводные лодки в мире! (Альянс их вообще не использует.) Кстати, теперь, кроме запуска торпед по морским целям, подлодки могут воевать и в надводном состоянии, обстреливая прибрежную полосу из крупнокалиберного пулемета. Кроме них, моря бороздят дредноуты, специализирующиеся на запуске ракет средней дальности. Если такую железку вовремя не сбить, то она причинит



Это был наш последний и решительный бой. Мировая революция не за горами! За горами — ее враги.

немало неприятностей базе противника. «Морской Скорпион» хотя и обстреливает воздушные цели не так эффективно, как аналогичный корабль союзников, зато вдобавок умеет ставить подводные минные заграждения на манер «краба». Ну а самый шедевр разработческой мысли — это гигантские головоногие. В их задачи входит замедление вражеских кораблей, вплоть до полного потопления оных. Не побрезгуют спруты и проплывающим мимо дельфином.

Принципиально новых строений в Red Alert II не так уж и много, большая часть зданий

Куда же союзникам без Тани с ее бездонным рюкзаком, наполненным взрывчаткой. Хорошо хоть, что она не в серийном выпуске.



Мирные советские рыболовецкие шхуны были атакованы прибрежной базой противника.





Дядя Юра у нас шаман. Убивает окружающих мыслью, а кроме того, может взять врага под свой контроль. Точно — либо шаман, либо из X-Сота.

уже встречалась в разных играх серии C&C. Появились, конечно, у союзников здоровенное зеркало с линзой и пушки типа «Призма», которые направляют энергию солнца на врага. Можно установить связь с шпионским спутником, что позволяет убирать fog of war. Стоило возиться — вон в «Воркрафте» такая опция в меню была... Так же построен центр контроля погоды, позволяющий вызывать штормы над базами противника. Хотя, на мой взгляд, обыкновенный «Гидрометеоцентр способен причинить гораздо больше вреда одними своими прогнозами. У Советов нововведений и того меньше. Принципиально новое здание — Бак Клонирования, который служит для размножения пехоты. Интересно, можно ли пользоваться им для серийного производства Иванов и Юриков, а также, к примеру, взятой Юрием под контроль Тани? Есть и Психический Центр — дом Юрия. Он позволяет следить за движением вражеских сил и на небольшом расстоянии даже может определить, какую цель вражеский юнит выбрал для себя на ближайший момент.

Короче говоря, благодаря новым машинам, солдатам и зданиям должна поменяться стратегия игры, а в остальном изменения минимальны. Ходят слухи что, используя одновременно Юру и Ваню, можно сначала привесить к мирно пасущейся корове адскую машину типа мина, а потом, взяв буренку под контроль, пойти и рвануть ее на вражеской базе, не тратя на это особенных средств и усилий. Я так думаю, данный продукт выпускается в основном для фанатов серии, так что особым успехом пользоваться не будет. Хотя, может, у нас в стране некоторые захотят либо поиграть за соотечественников, либо, наоборот, коммунистов пострелять. Поживем — увидим. Выход ожидается в ноябре этого года. MG

Четвертое пришествие

Mechwarrior 4

Роман Шиленко

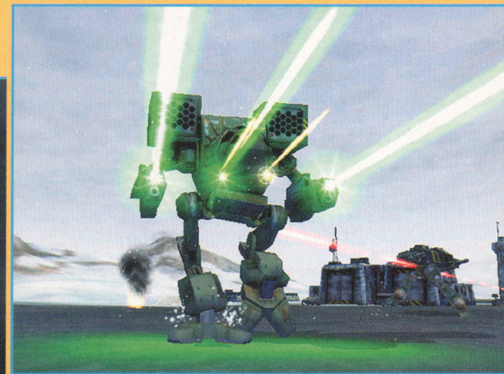
Когда Жора Лукас снимает какую-то лабуду про детство Анакина Скайуокера, а Lucas Arts выпускает 5-6 откровенно тупых игр на тему Star Wars, то такой идиотизм я еще могу понять. Когда FASA продается с потрохами Microsoft, тоже могу. Но почему, почему, почему фанаты и простые любители серии BattleTech настолько тащатся от мастдайнейшей «Внутренней сферы»?! Практически все книги и игры посвящены мелким междусобойчикам этих отстоев, а о «Кланах» в лучшем случае молчат, а в худшем — просто дезинформируют. Грустно это.

Паспорт

Mechwarrior 4
Жанр: симулятор боевых роботов
Разработчик: FASA
Издатель: Microsoft
URL: http://www.microsoft.com
Дата выхода: конец 2000 г.

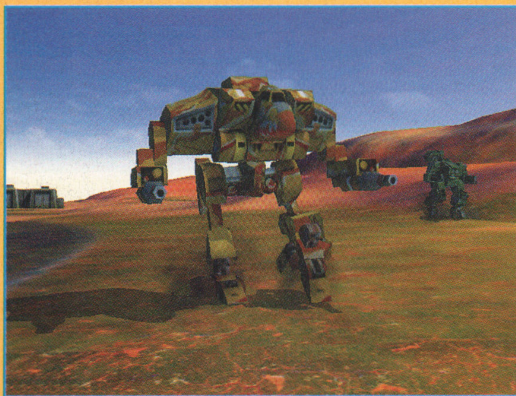
Mechwarrior 4, насколько я помню, это второй проект из серии BattleTech, который родится под крылом Microsoft'а (первый — Mechcommander 2), и будет он по моей классификации «лучшим случаем», то есть о «Кланах» ни гу-гу, зато перед геймером развернется эпическая (ох, как любят буржуи это слово) история о предательстве, чести, наследстве, мести и сопутствующих товарах. За тридевять планет жил да был старенький дедушка и рулил себе спокойно одной-единственной планеткой на радость всем аборигенам, но тут прилетел кто-то злобный и помог дедуле перебраться в лучший мир. Агрессор явно не указывается, но все тыкают пальцами в Дом Штейнера. Почему-то вдруг обнаруживается, что вы последний оставшийся в живых наследник деда и теперь обязаны отомстить. У занюханной планетки сразу нашлись и подразделение мехов, и команда толковых пилотов с произрастающими из нормальных мест руками и головами. Откуда, интересно ? Наверное, семейство





Графический движок просто обалденный. Залпы орудий по красоте сравнимы с северным сиянием.





Эх-х-х, сюда бы Wolf Spiders Наташи Керенской, и тогда сфероиды осознали бы наконец свое ничтожество.



Добро пожаловать в очередную инкарнацию Вселенной BattleTech.

Ляо подарило. Они, помнится, любили такие подлянки подбрасывать. Обалденный эпос! «Калевала» отдыхает! Сказка об очередном рыцаре на белом коне. Только двуногом, 12-метровом,

Авторы намекнули, что многие сценарии можно будет пройти не только путем яростного боя, но и тихим ползанием в грязи и ныканием в тени.

80-тонном и скачущем со скоростью миль в 50-60 в час. Может, даже кино снимут на эту тему. А что? Вон, «Прогулки с динозаврами» сняли, теперь за «Прогулки с мехворриорами» браться пора. Тем более, что основная сюжетная линия уже есть... Куда катится этот мир? :(

Для тех стойких геймеров, на кого не подействовали мои пессимистичные песнопения, начинаю сообщать радостные новости. В первом MW разрешалось летать куда угодно и выполнять любые контракты, но динамика отсутствовала напрочь. Во втором и третьем MW кампании были линейны. Главной целью авторов четвертой части является дать геймеру больший контроль над событиями в игре и поставить все в зависимость от его успехов и неудач. Кампания, стало быть, приобретет некий динамизм. При этом несколько сот (!) аудио- и видеовставок будут использованы для комментирования боевого пути игрока. Может, пациент не так уж плох? Тьфу-тьфу-тьфу, чтоб не сглазить.

В single-кампании запланирована 30 миссий на 15 картах с различными типами ландшафтов: арктическим, городским, лесным,







«Вдоль границы Atlas ходит хмуро, чей-то город пламенем объят...», далее по тексту.

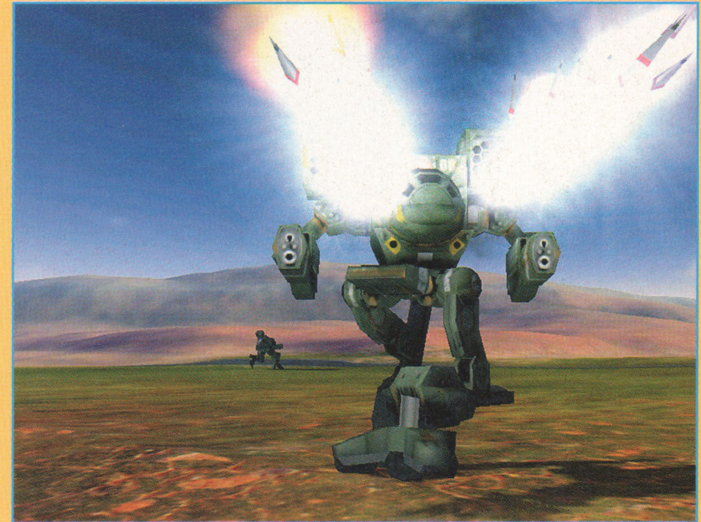
болотистым, горным, пустынным и так далее. Этого должно хватить любому игроку хотя бы на первое время. Среди возможных заданий упоминаются контратака захваченного иноземным агрессором дворца, штурм вражеского дропшипа и некая дуэль с линкором, что звучит довольно странно, но интригующе. Кстати, авторы намекнули, что многие сценарии можно будет пройти не только путем яростного боя, но и тихим ползанием в грязи и ныканием в тени. Еще не Thief, но уже и не Mortal Kombat. Экономического аспекта, знакомого нам по предыдущим играм, в MW4 нет, а жаль. Авторы прикрывают свое нежелание пораскинуть мозгами на предмет ввода в игру денег странными фразами типа «А где вы видели, чтобы танкисты занимались куплей-продажей своих танков?». Про танкистов им видней, конечно. Все вопросы, касающиеся военных действий, — сколько каких роботов идет в бой, какие изменения необходимо внести в их конфигурации до высадки (какое вооружение и оборудование снять/повесить), кто из пилотов будет задействован — остаются в ведении геймера, слава богу. Крен от безголовости наемников к строгой армейской дисциплине налицо.

Парк боевых машин MW4 насчитывает 21 единицу. Никаких официальных сообщений о качественном составе нет, известно только о вводе в «эксплуатацию» шести абсолютно новых роботов ну и кое-каких старых знакомых можно разобрать на скриншотах (как минимум, это Raven, MadCat и Atlas). Кроме мехов, в игре участвуют различные танки, машины на воздушных подушках, самолеты, броневики. Недостатка в целях не ожидается. Само собой, каждое шасси можно (нужно) переконфигурировать на свой вкус. Система монтирования вооружения на различные части тела меха претерпела незначительные изменения, а вот распознавание точек попадания залпов вражеских (и ваших, естественно) лазеров и ракет стало более аккуратным, что позволяет

четче выполнять ампутации рук и ног роботов. Интересный трюк фасовцы выкинули с новым AI. Они собрали данные о фирменных стилях, маневрах, уловках множества игроков — подсматривали за ними на всяких турнирах, обработали это хозяйство и впаяли в новые искусственные мозги! Здорово, правда? Не надо напрягаться, что-то выдумывать, просто возьми все приемы и контрприемы живых игроков и дай знать о них AI. Одним из эффектов такого апгрейда станет хитрое использование компом джап-джетов.

Всяческих похвал заслуживает графический движок MW4, разработанный с нуля. Если он в «пре-альфе» обеспечивает ТАКУЮ графику, то как представлю себе, на что он будет способен в конце, так начинаю пускать голодные слюни. Динамическое освещение, такие погодные явления, как туман, снег, дождь, гром и молния, ночные операции, мы видели и раньше, пусть и не всегда такого высокого качества, но залпы ракет и лазеров в MW4 это нечто. А как горят и взлетают на воздух здания!.. Движок позволяет создавать огромные открытые пространства, до сих пор не встречавшиеся, по словам авторов, ни в одной игре. Кроме того, на местности обещают раскидать изрядное число важных и не очень объектов — просто чтобы игрок не ощущал себя одиноким бедуином, бредущим по пустыне. Кое-какие объекты будут движущимися, но не относящимися ни к вашим союзникам, ни к вашим противникам. Беззаботные нейтралы, короче. Всего в одной миссии могут быть задействованы до 10 тысяч (!) объектов. В качестве демонстрации крутизны движка на очередной выставке E3 был показан сценарий, в котором роботы ночью должны были штурмовать аэродром, но были засечены радаром. При этом повсюду засуетились людишки, засновали машинки, послышался топот мехов поддержки. В другом сценарии девелопер гонял своего робота по пустыне и безжалостно давил ногами байкеров из Motocross Madness 2. Этот сценарий будет вырезан из финального релиза, к сожалению. Могли бы оставить хотя бы как «пасхальное яйцо». Движения роботов не стоит описывать, у меня нет в запасе нужных слов. Я в хорошем смысле, вы не подумайте чего плохого :).

На местности обещают раскидать изрядное число важных и не очень объектов — просто чтобы игрок не ощущал себя одиноким бедуином, бредущим по пустыне.



Multiplayer был изначально заложен в проекте. Несколько новых и хорошо знакомых вариаций на тему deathmatch и cooperative плюс возможность хостить свои серверы в немалой степени поспособствуют распространению игры. Вот только ждать до Рождества еще о-о-очень долго. MG



Кроме мехов, в игре участвуют различные танки, машины на воздушных подушках, самолеты, броневики. Недостатка в целях не ожидается.

Жаба в космосе

Frogger 2

В своем большинстве мы не законченные нигилисты и не отрицаем пользу, приносимую лягушками, признавая их не только в качестве расходного материала для медицинских опытов и источника нежных вкусных лапок. Лягушка, убившая Базарова, вряд ли желала ему хоть чего-нибудь плохого, и давайте... простим ее и убедимся, что благодаря квакающим земноводным можно еще и получить массу положительных эмоций.

Добрый Грузин

Нынче выпускать ремейки древних, в прошлом популярных аркадок, уже становится правилом хорошего тона. Разработчики, экономя на раскрутке новых идей, снова дарят многими подзабытым виртуальным героям былых лет, эксплуатируя на полную катушку их когда-то уже оцененные геймерами всего мира достоинства. И не повернется у меня язык упрекнуть кое-кого в излишней меркантильности, ибо что может быть приятней, чем увидеть изрядно похорошевшего, восставшего из Леты персонажа когда-то горячо любимой игры?

Вот и «Фроггер» обзавелся «двойкой» в своем названии, и, значит, каждый геймер теперь просто-таки должен ждать новинку с двойным нетерпением и возлагать на нее удвоенные



Паспорт

Frogger 2
Жанр: аркада
Разработчик: Interactive Studios
Издатель: Hasbro Interactive
URL http://www.hasbrointeractive.com
Дата выхода: сентябрь 2000 г.





За рулем каждого автомобильчика сидят наймиты коварного крокодила Свампи. Они только и ждут сентября, чтобы расправиться с нашим отважным героем.

надежды. Ведь современные игроделательные технологии вознесут F на следующий качественный уровень, и помимо занимательного веселого сюжета и прекрасного геймплея, присущих предыдущим «сериям» о похождениях пупырчатого болотного друга детей, мы заполучим обновленную 3D-графику и все прочие нынче обязательные для хорошей





аркады прибамбасы. Но постойте... Каждый ли из вас, дорогие читатели, знаком с предыдущими версиями саги о Фроггере?

Все начиналось еще в конце восьмидесятых, когда появилась игра Frogger. В ней предлагалось перевести зеленого попрыгунчика через шоссе с огромным количеством безжалостных машин, затем необходимо было ему помочь перебраться через речку по проплывающим бревнам, да так, чтоб лап не замочил. А дальше... Дальше счастливые лягушки-родители принимали в свое лоно чудом (а точнее, благодаря игроку) уцелевшего сыночка, и как приятно было видеть на их мордочках слезы радости и благодарности.

В не таком далеком 1997 году компания Hasbro Interactive осчастливила мир выходом продолжения игры о нашем Фроггере. Снова и снова он скакал на встречу с бездушными автомобилями и могучей рекой, ведомый нашими не знающими жалости руками... Игра оказалась настолько удачной, что не сходила с полок магазинов крайне долго, оставаясь одним из основных лидеров продаж (более 4 000 000 копий). Людям очень понравилась веселая аркадка, которая к тому же не требовала затрат времени на занудное разбирательство в правилах и управлении. Конечно, разработчики не могли навсегда оставить без внимания такой удачный проект, и теперь уже остались считанные месяцы до выхода продолжения. Полное название готовящейся игры: Frogger 2: Swampy's Revenge. На этот раз судьба в лице разработчиков закинет бедного лягушонка в куда более экстремальные условия, чем ранее. Как дань ностальгии поклонников предыдущих частей игры останутся и этапы с проезжей частью и беснующейся рекой. Остальные из 35 (!) тем-окружений порадуют нас своей свежестью и оригинальностью. А чего стоит уподобление славного Фроггера Белке со Стрелкой в поистине инновационном запуске в космос, где ему придется исполнять головокружительные трюки в безвоздушном пространстве! По возвращению на Землю лягушку-героя будут встречать... нет, не члены







Каждому поигравшему во «Фроггера» разработчики пророчат просто-таки позеленеть от удовольствия.

правительства, а лишь беснующиеся отморозки, празднующие зловещий Хеллоуин, а затем ужасный крокодил Swampy попытается уничтожить Фроггера и, теперь уже его, лягушат. А затем героя ожидают лаборатории злобного зоофоба, страшный парк, минные поля и... В общем, и не перечислить всех неприятностей, подстерегающих нашу повзрослевшую лягушку. Ясно одно — при обещаемом разработчиками разнообразии играть станет значительно веселее и интереснее, чем раньше.

Скрашивать нелегкую жизнь Фроггера будет его подружка Лилли с розовой кожей и голубыми косичками. Не правда ли, странноватый для лягушки окрас? На одном иностранном сайте ее сравнили с Бриттни Спирс (наверное, та долго смеялась).

В новой версии игры Фроггер будет не только прыгать, но и бегать, плавать и выполнять невероятные трюки, да и слово «прыгать» здесь стоит написать с большой буквы. Все движения хрупкого лягушачьего тельца замечательно анимированны, чему мы очень рады. Но главное — это, конечно же, великолепно выполненное трехмерное окружение. 3D-аркадкам зачастую присущи проблемы с камерами. Те, кто играл в EarthWorm Jim 3D, Croc 2 и в другие подобные игры, наверняка поймут, что я имею в виду. Зачастую зависающие где попало камеры портят всю радость от игрушки. И более того, в предыдущем частично трехмерном «Фроггере», проблема «камеры» была настолько явной, что явилась, пожалуй, основным недостатком игры. Так вот, во «Фроггере 2» разработчики обещают решить эту проблему на высшем уровне. Кроме того, «подвешиваться» камера будет несколько дальше от главного героя, что ощутимо расширит видимое игровое пространство. А оно того заслуживает — тысячи полигонов, яркие жизнерадостные цвета — короче, все достойно нашего внимания.

Также будет переработано не очень комфортное управление, неприятно «отличившееся» в предыдущей части игры. И ничто не должно помешать шальному Фроггеру носиться сломя голову и, подбирая фантастические пауэр-апы, достигать поставленных целей.

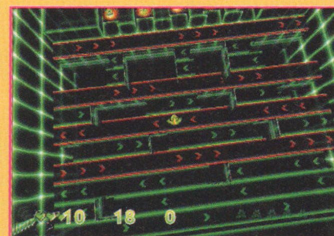


В новой версии игры Фроггер будет не только прыгать, но и бегать, плавать и выполнять невероятные трюки, да и слово «прыгать» здесь стоит написать с большой буквы.



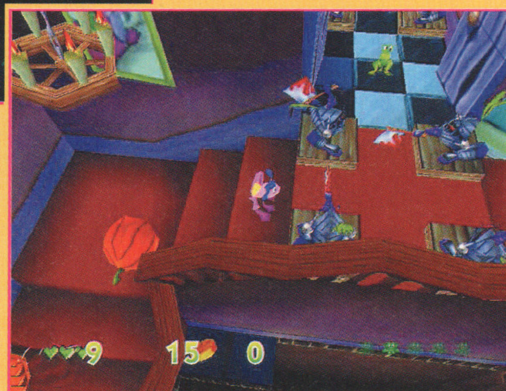
Это Лили, царевна-лягушка. Она розовая.

Геймплей нам обещают еще более классный, чем раньше, хотя и в чем-то с ним сходный. Геймерам доставит истинное удовольствие разгадывание несложных секретов, замешанное на динамичном продвижении по уровням. Ну а звук будет, конечно же, трехмерным, чему можно только радоваться. Огромное количество сопутствующих предметов разнообразит и без того интересное прохождение этапов. В общем, играть станет приятнее, играть станет веселее. А в заключение необходимо упомянуть о наличии развитого мультиплеера, в том числе о режиме «Capture the Frog»...





Крокодилы, крокодилы, не троньте меня — я тоже земноводный и не меньше вашего хочу жить.



Словом, каждому поигравшему во «Фроггера» разработчики пророчат просто-таки позеленеть от удовольствия. Так что будьте осторожны и не говорите потом, в сентябре, что мы вас не предупреждали. MG



От власти и за уши не оттянешь

Call to Power II

Сано

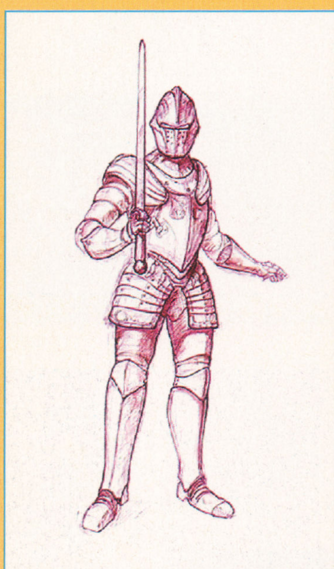
Паспорт

Call to Power II

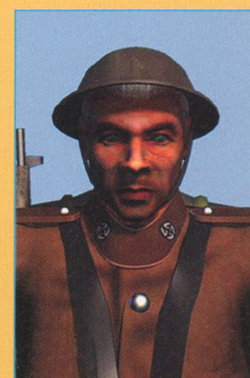
Жанр:	стратегия
Разработчик:	Activision
Издатель:	Activision
URL	http://www.activision.com
Дата выхода:	осень 2000 г.

Доподлинно известно, что история человечества крутится вокруг денег и власти. Убедиться в этом еще раз можно будет на примере второй части такой небезызвестной игрушки, как Call to Power. Ведь где еще, как не в строительстве собственной цивилизации, люди во всей красе показали свою сущность. Впрочем, быть может, дело лишь в том, что в какой-то момент история случайно, по ошибке, повернула на кривую дорожку, ведущую в пресловутый тупик? Что ж, если так, то, по крайней мере, в игре у вас будет возможность доказать, что сила разума всегда может восторжествовать, когда она направлена на великие свершения. Ведь вы хотите свершений? Их есть у них.

Речь, разумеется, о бравой компании Activision. Трепещите, поклонники Civilization, разработчики решили не останавливаться на достигнутом, и уже к осени все мы сможем лицезреть и даже поиграть в продолжение прошлогодней «Тяги к власти» или попросту Call to Power. Событие это, надо заметить, весьма небезрадостное. Ведь ни для кого не секрет, что оригинальный ремейк сразу первых двух «Цивилизаций» отличался массой недоделок и просчетов, что существенно портило весь геймплей. Однако на этот раз разработчики обещают провести масштабную работу над ошибками. Более того, Call to Power II вернее было бы назвать не столько сиквелом, сколько правильной версией Call to Power I, так сказать, доведенной до ума. Разработчики и не скрывают, что основное направление их деятельности — учет всех пожеланий и жалоб, поступивших от поклонников игры. Так что теперь можно надеяться, что мы получим наконец-то если и не идеальную «Цивилизацию», то, по крайней мере, нечто, вплотную к ней приближающееся.







Прежде всего теперь играющий сможет наблюдать границы своего государства, равно как и соседних. Вряд ли стоит говорить, насколько это важно для игры. Во-первых, всегда можно сказать, насколько обширны ваши владения, установив прямо на границе ряд блокпостов, которые послужат в случае вторжения неприятеля. К тому же компьютерные игроки теперь научатся уважать чужую территорию, и заставить их не пересекать границу вашего государства будет гораздо проще. Если помните, раньше такая проблема существовала постоянно — дружественные страны вроде и не против убрать свои юниты, но нет-нет, а какой-нибудь шальной легионер забредет-таки прямо в сердце империи.

Теперь соперники более адекватно оценивают свои и чужие силы, и если вы захотите, то вполне можете потребовать от слабых соседей ту или иную вещь.

Кстати, улучшен и дипломатический AI. Так, теперь соперники более адекватно оценивают свои и чужие силы, и если вы захотите, то вполне можете потребовать от слабых соседей ту или иную вещь, пригрозив в случае отказа вполне ощутимыми проблемами. И если раньше в ответах дипломата было больше гонора, нежели реально взвешенных решений, то теперь они уже трижды подумают, прежде чем не соглашаться с вашей высокой волей.



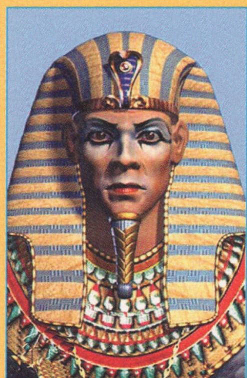
Экран дипломатии. Возможности для переговоров в Call to Power II существенно расширились во многом благодаря новому дипломатическому AI, которым так хвастаются разработчики.



Внешне игра выглядит практически так же, как и предыдущая часть. Однако главные изменения в Call to Power коснулись именно геймплея. Разумеется, несколько иным стал и дизайн интерфейса.

Приятно порадует и несколько измененный режим ведения боя. В частности, разработчики добавили всем юнитам такой атрибут, как броня. Благодаря этому больше уже не возникнет ситуации, когда полк простых мушкетеров может запросто угрохать, скажем, целый танк. Отныне пули, выпущенные из их ружей, будут попросту неощутимы высокотехнологичной военной техникой. И это, безусловно, правильно, поскольку где это вы видели, чтобы человек шел на танк, не имея с собой даже легендарного коктейля Молотова?!

Некоторые изменения коснулись и правозащитных юнитов. Раньше вражеский юрист, пробравшись в один из ваших городов, мог очень долго выкачивать из него деньги, пока ваш адвокат не увидел бы его и не





вышвырнул восвояси. Теперь даже самый обыкновенный шпион может видеть большинство скрытых юнитов противника на всей вашей территории, что позволит оперативно уничтожать их еще до того, как супостаты надежно засядут в ваших городах и начнут чинить всякие гадости (вроде подбивания людей на забастовки или элементарной кражи вашей продукции или технологий). Впрочем, ликвидировать того же вражеского юриста по-прежнему можно лишь с помощью специальных правозащитных юнитов. Тем не менее, как уже говорилось, делать это заблаговременно стало теперь куда удобнее. Главное — не зевать.

Не меньшие преобразования претерпела и экономическая структура. Во-первых, территория, подчиненная тому или иному городу, зависит теперь от влияния выросшего на ваших глазах мегаполиса. Иными словами, чем больше население, тем больший у города пригород. Стоит ли говорить, что это открывает принципиально новые горизонты в развитии вашей империи? Чем она сильнее, тем быстрее соответственно и развивается. Все, как в действительности — странно, что до этого не додумались раньше. Кстати, теперь играющий уже не может переставлять фигурки жителей с одной территории на другую, в зависимости от чего менялось соотношение производимой продукции, пищи, науки и т. д. Теперь необходимо лишь распределить процентное соотношение ученых, фермеров, рабочих, а также людей в сфере развлечений — дальше компьютер по заданным параметрам сам вычислит оптимальное количество продукции или науки на выходе.

Да, чуть не забыл. Разумеется, как и раньше, если заниматься экономикой вам просто недосуг и душа просит масштабных боевых действий, то развитие некоторых городов вполне можно отдать на откуп мэру (читай компьютеру), который будет внимательно следить за тем, чтобы быстрее росло население, либо развивалась индустрия, либо же шла в гору наука. Кстати, существенно улучшилась и торговля. В частности, теперь можно обмениваться продовольствием между вашими городами. Согласитесь, когда один город завален едой, а население другого буквально пухнет от голода, это окажется не просто полезным и удобным, но даже судьбоносным. Ведь долго ли потерять город? Народ не

Существенно улучшилась и торговля. В частности, теперь можно обмениваться продовольствием между вашими городами.

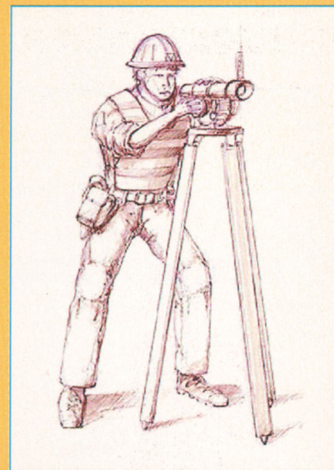
корми — он ведь к оружию потянется, беспорядки всякие чинить станет, того не понимая, что мы ради него же и стараемся, как можем.

Ну и, конечно же, в Call to Power II не обошлось и без новых юнитов. Особенное внимание разработчики решили уделить всему, что связано с морем. Так,



Такому под горячую руку не попадайся! Ну и что, что египтяне мудрые? Как шандарахнет скипетром по голове, мало не покажется...

развитие подводных городов обещает стать еще более захватывающим, тогда как космический уровень упразднили вовсе. И это правильно. Игра на три фронта (суша, море, космос) способна была запутать даже истинных стратегов — перебор он порой похуже недобора будет. Зато теперь все, как нужно. Сначала города наземные, потом и подводные, причем у последних есть как свои плюсы, так и минусы. Однако плюсов теперь стало существенно больше. В частности, в океане появились коралловые рифы, очень выгодные в производственном отношении.



Что касается научных достижений, то 20% оных в игре уже совершенно новые. А уж Чудес Света и подавно — свыше половины из них во второй части уже совершенно не те, к которым мы привыкли. Так что одно уже только это дает возможность надеяться, что геймлей станет не только на порядок сбалансированней, но и свежей.

В общем, что тут говорить... «Цивилизация» — это одна из тех игр, которые будут жить вечно. А, стало быть, всегда найдутся желающие еще и еще раз доказать себе и другим, что они способны привести человечество к веку разума, воплотив мечту Вернадского о великой ноосфере, которая живет и развивается вместе с человечеством. Очередная возможность проверить свои силы, как уже говорилось, появится к осени. Надеюсь, дезертиров не будет? MG





Вглядитесь в это суровое, но справедливое лицо. Сразу видно, что перед нами настоящий монарх, заботящийся о процветании своего королевства.



Детства моего синие глазенки...

Monkey Island 4

Мария Палагина

Пиратам Карибского бассейна посвящается...

Жил-был на свете паренек по имени Гайбраш Трипвуд. И мечтал он стать не космонавтом, не пожарником и даже не дворником, а настоящим пиратом. Однажды прознал он, что для этого нужно ограбить дом, найти сокровище и зарубить на мечах десяток-другой пиратов. Пройдя с честью все испытания, найдя по дороге любимую и разгадав тайну Острова обезьян, он надолго поселился в сердцах романтиков 2 D-приключений...

Паспорт

Monkey Island 4
Жанр: квест
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts
URL http://www.lucasarts.com
Дата выхода: осень 2000 г.

Даже сейчас, спустя десяток лет после выхода первой серии, редкий взор ныне бородатого, а тогда еще юного геймера в полосатых штанишках, не затуманится от непрошеной слезы при словах «Secret of Monkey Island» или «Monkey Island 2: LeChuck's Revenge». «Да, были люди в наше время, не то, что нынешнее племя», — пробасит он, почесывая щетинистый подбородок и отхлебывая пиво из 5-литрового бочонка с надписью «Балтика 7». Из потаенных уголков успевшей проржаветь души встанут дыбом детские грезы, и легкая светлая росинка все же скатится из-под морщинистого века давнего поклонника приключений от Lucas Arts. Неожиданно кто-то проронит: «Слыхивал, трехмерное продолжение надумали делать». «Ну что ж, можно и глянуть», — ответит бывалый. Вот тут-то лепные амурчики на засаленном потолке коммунальной кухни вдруг станут неистово подмигивать, и кто-то непременно побежит за грогом. Сила детских воспоминаний сделала свое дело. Жизнь стала налаживаться...



Трехмерность явно прибавила Лечаку колорита. Вот именно такой пират должен являться в снах романтически настроенным девицам.

Ни в коем случае не желая поощрять пьянство на почве компьютерных игр, считаю своим долгом заметить, что одной из тем, входящих в десятку традиционных под пиво, действительно являются любимые игры детства. Одни мои знакомые даже поженились только потому, что от стеснения в незнакомой компании частенько припадали душой к модному в то время «Острову обезьян». Придя в гости, каждый из них считал своим долгом тут же уткнуться в экран монитора и никого вокруг не видеть. И вот однажды, неожиданно для себя самих, они оказались вдвоем на одном стуле. А тот самый амурчик с потолка кухни успел выпустить пару стрел, пока мама, дебелая кухарка из той же коммуналки, не отняла стрелы и не увела малыша спать.

Примечательно в игре и наличие редактора карт, который поможет вам воспроизвести, например, милые сердцу уголки нашей с вами Родины.

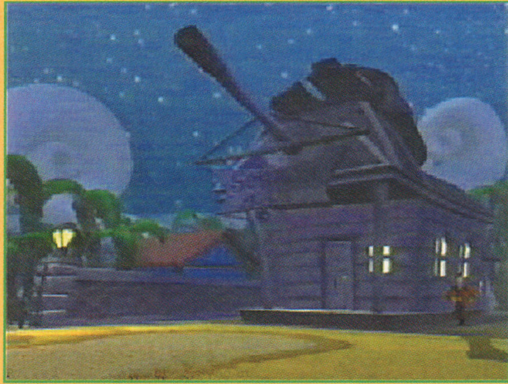
Это уже потом были Day of the Tentacle, Full Throttle, Grim Fandango и другие культовые приключения, тогда как «Остров обезьян» был и остается по сей день непререкаемой маркой всемирно известной компании. И вот в какой-то момент, надо заметить далеко не самый звездный для Lucas Arts, появляется The Curse of Monkey Island. Для простых малышей,










Дом — танк на колесах — явно новое слово в пиратской технике.


Семейная идиллия — удел всех настоящих моряков. Правда, у них это случается почти в каждом порту.


Microsoft не поскупилась на покупку лицензии, и теперь мы увидим в игре марки таких мотоциклов, как Honda, Yamaha, Suzuki, KTM. Лицензии подверглись также и движки.

и слыхом не слышавших о первых двух сериях, это, конечно, сошло за «отвязное» приключение. Но все остальные поставили жирный крест на всей этой затее и уже не чаяли какого бы то ни было продолжения.

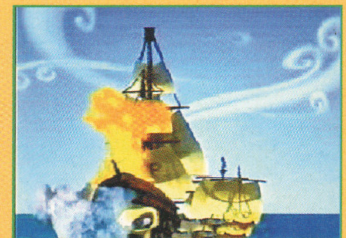
Но рынок берет свое. Ностальгия — дело личное, но прибыльное. Бессмертный Рон Гилберт, успев заронить в сердца тысяч и тысяч мечтателей о морских приключениях роковую надежду, исчез навсегда, перевалив на плечи своих товарищей нелегкое бремя — соответствовать и продолжать. Так что продолжение и последует. После «Проклятия Острова обезьян» нас ждет «Побег с Острова обезьян». Не будем углубляться в сюжеты предыдущих трех игр. В основном все наслышаны, что главный герой Гайбраш Трипвуд, несмотря на мольбу мамы и папы: «Не ходите, дети, в Африку гулять!», все-таки записался в морские пираты. А там, кроме горилл и страшных крокодилов, он встретил местного Бармалея по имени Страшный и Ужасный пират Лечак. Успешно победив его во всех трех сериях, Гайбраш, наконец, решил обрести семейное счастье с давно любимой Элен Марли, правительницей острова Melee. Но не тут-то было. Прибытие ни о чем не подозревающих молодоженов в родные пенаты было омрачено пренеприятным известием. Элен считается мертвой, а ее законное правительственное место занял некий человек по имени Чарльз ле Чарльз. В поисках справедливости молодожены отправляются на остров Lucre под крыло семейного адвоката, который советует во что бы то ни стало начать новую предвыборную компанию. Итак, все трое героев вновь в сборе, и посредством грога, вуду и других пиратских штучек Гайбрашу и Эллен в пору еще раз побороть Чарльза «Лечака». Действие традиционно происходит на четырех островах Карибского бассейна: Melee, Monkey, Lucre и Jambalaya.

Кроме морских просторов и разухабистых пиратов, сюжет, похоже, ничего нового предложить не собирается, но этого в общем-то никто и не требует.



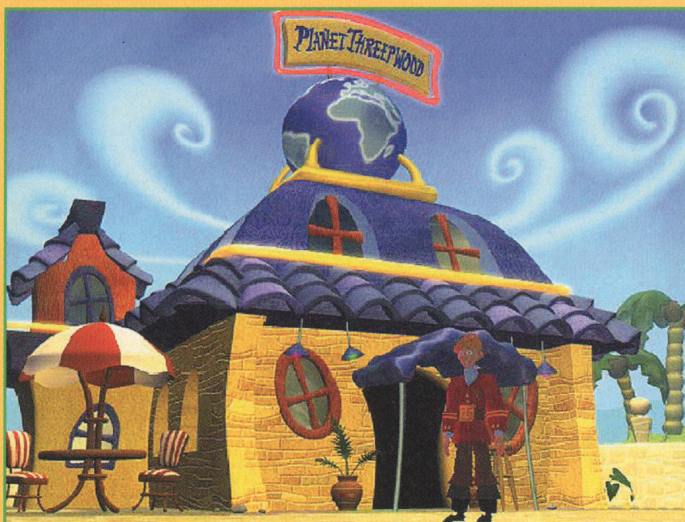
Кроме морских просторов и разухабистых пиратов, сюжет, похоже, ничего нового предложить не собирается, но этого в общем-то никто и не требует. В двух словах его можно охарактеризовать так: все те же, все там же. Главное и принципиальное отличие от пиратских мультфильмов, которые породила еще Lucas films, — это 3D-реализация. Взятый за основу движок из Grim Fandango приобрел здесь новую яркую окраску. Сами разработчики говорят, что произошел принципиальный скачок от стиля нуар в «Плясках смерти» к веселым картинкам «Острова обезьян». Полигональные герои уже не медленно и с чувством вертят многоугольными головами, чтобы обозреть тот или иной предмет, а делают это весело, с огоньком. Стопами того же Grim Fandango был упразднен традиционный плоский сундук с инвентарем, и Гайбраш извлекает нужные и ненужные предметы из-за пазухи по кругу. Но все же больше всего инвентаризация схожа с инвентаризацией в Tomb Raider. Предметы вертятся в определенном месте экрана, а нужный в данный момент то ли укрупняется, то ли подсвечивается. Вот таким путем. «А что же знаменитый на весь свет беспредметный треп о том о сем?» — спросите вы. Ан, нет. Гайбраш повзрослел и, скорее всего, поумнел, потому что диалоги, опять же подобно Grim Fandango, логичны и не приводят к неожиданному концу. Вот, пожалуй, и все основные новшества всеми любимого




Корабль плывет, а пушки с берега палят, кораблю пристать велят.


Все та же вуду-негритянка, разбухшая еще в одно измерение. Спрос на колдовство, похоже, никогда не угаснет, так что надо держать себя в форме.





продолжения. Все к лучшему. Меньше неожиданностей — меньше инфарктов.

Еще один справедливый вопрос: кто же автор и идейный вдохновитель нового проекта? С радостью сообщаем, что это ни кто иные, как авторы незабываемых Sam&Max и Indiana Jones: Син Кларк и Майкл Стеммл. Им и карты в руки. Говорить Гайбраш будет голосом того же Доминика Армата, чат с которым, кстати, можно прочитать в нашем предыдущем номере.

Но главное — прекрасные графика и музыка, давно ставшие у Lucas Arts истинным эталоном в игровом мире. Так что новая игра из серии Monkey Island, несомненно, привлечет внимание не только новичков в жанре приключений, но и любителей китайской кухни, съевших на этом деле не одну собаку. MG



Том Клэнси выходит в космос

U.F.S. Vanguard



Роман Шиленко

Руководство Red Storm и в первую очередь один из ее основателей, Том Клэнси, уже не знали, в какую еще точку планеты заслать очередную группу спецназовцев. Наверное, только под воду их не отправляли. Идеи кончились, и redstorme'ров потянуло на романтику — в космос. Один из готовящихся проектов — Shadow Watch — посвящен вопросам «кто и почему не пускает землян в космос, и не послать ли на разборки спецназ»; другой — U.F.S. Vanguard — расскажет о далеком будущем человечества и об открытии множества новых миров для тренировок отрядов особого назначения (это ж сколько симуляторов потом можно будет наклепать!).

Паспорт

U.F.S. Vanguard

Жанр: Стратегия

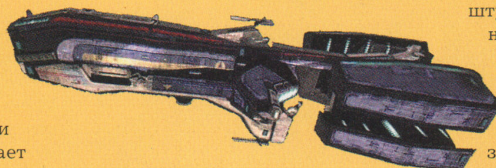
URL http://www.redstorm.com

Разработчик: Red Storm Entertainment

Издатель: Red Storm Entertainment

Дата выхода: конец 2000 г.

Когда закончится эра первооткрывателей галактики и все иноземные разумные формы жизни станут достоянием истории, то человечество вспомнит о том, что гораздо интереснее воевать друг с другом, и мгновенно возникнет общегалактический конфликт. Геймер под звуки космического марша получает звание капитана Флота Объединенных Сил, жмет руку восьмидесятилетнему десятизвездному адмиралу и выбрасывается пинком под зад: «Покажи-ка, сынок, на что ты способен». К счастью, управлять предстоит не какой-нибудь спасательной шлюпкой или космическим мусоровозом, а полноценным кораблем, в задачу которого входит охранять террито-



рию Allied Cultures от злой и коварной Hierarchy of Man. Так и будем жить. Общая кампания очередной борьбы за мир состоит из двух десятков миссий. Это не так мало, если учесть, что за словом «миссия» скрывается не просто «долетайте до самого Солнца и домой», а даже полеты между звездными системами, коих обещано задействовать аж 33 штуки. Кампания линейна, но будет множество дополнительных мелких квестов, за успешное выполнение которых даются приятные бонусы. Среди заданий следует ожидать отражение пиратских атак, спасение космической станции от столкновения с астероидом и прочее писмейкерство.

К услугам игрока три космолета: скоростной фрегат

Gladiator, тяжелый крейсер Guardian и дредноут Warrior. Игра сфокусирована вокруг действий одного корабля, поэтому другие корабли никогда не попадают под ваше командование. Будут космические станции, нейтральные и враждебные корабли, будут дружественные, некоторые смогут даже вступать в бой на вашей стороне, но, увы, связь с ними не устанавливается в принципе, и действуют они исключительно по указке собственного AI. Да, забыл сказать, UFS-V проходит от третьего лица. На любом корабле имеются системы вооружения, защитные экраны, движки, силовая установка, системы связи и создания помех, сенсоры. Управлять этим хозяйством, плюс наводить орудия на цели, плюс распределять энергию будете вы. Для того чтобы быстрее освоиться с тем, в какой момент к какой системе сколько энергии подвести, имеется пять стандартных конфигураций: для Зеленой, Желтой и Красной тревоги, режима максимальной скрытности и штатного перелета. Берете такую конфигурацию за основу, а затем проводите более тонкую настройку. Естественно, после изменения установок должно пройти несколько секунд, прежде чем корабль войдет в указанный вами режим.

В игре начисто отсутствуют сбор ресурсов, экономика и исследования. Цель одна — поубивать всех врагов, пока они не успели проделать то же самое с нами. Единственное дозволенное отклонение от генеральной линии выражается в возможности добычи на космических станциях различных девайсов и апгрейдов для бортовых систем космолета. Ну и флотское командование будет иногда подкидывать какое-нибудь чудо технического прогресса, если вы проявите себя достойным защитником упомянутого выше сектора галактики. Технические прибамбасы и усовершенствования приписываются персонально к геймеру, так что, когда он получает новое назначение, они в полном составе следуют за ним.

UFS-V предполагает использовать четыре вида вооружений. Shield-дисраптеры на короткое время вырубают защитные экраны корабля противника, открывая дорогу ракетам (на длинной или средней дистанции) и рейлганам (в ближнем бою), которые специализируются на нанесении вреда корпусу и внутренностям. Лазеры наиболее эффективно использовать на короткой дистанции для пробивания защитных экранов. Кроме стволов, у большого корабля

Игра сфокусирована вокруг действий одного корабля, поэтому другие корабли никогда не попадают под ваше командование.



Vanguard попытается доказать, что большим кораблем тоже интересно управлять. Что ж, попутного ему солнечного ветра.







В игре начисто отсутствуют сбор ресурсов, экономика и исследования. Цель одна — поубивать всех врагов, пока они не успели проделать то же самое с нами.



HUD позволяет прицельно бабахнуть по одной из семи бортовых систем корабля противника.



Дредноут класса Warrior — это вам «не мелочь по карманам тырить». Огневая мощь этой посудины вызывает уважение.





Red Storm имеет весьма занятное представление о космосе: если бы не висели планеты, то можно решить, что корабль летит в грозовом небе и идет дождь.

есть отряд автоматических файтеров. Прицеливание осуществляется на конкретную часть объекта, что делает возможным сперва уничтожить движок противника или систему связи, дабы он не мог возопить о помощи, а затем хладнокровно добить жертву издали или из «слепой» зоны. Все оружие наводится независимо, то есть разрешен одновременный огонь по нескольким кораблям. Экипаж космолета состоит из сотен человек, и у капитана будет возможность просмотреть уровни скиллов. По-моему, это уже перебор: я видел как-то игру с подробной статистикой на несколько тысяч (!) пилотов, при этом ее качество было просто никаким. Самые толковые ставятся непосредственно в рубку на посты Первого Офицера, Офицера Связи, Главного Инженера, Навигатора, Офицера по Науке и Офицера по Операциям. Последний — личность довольно примечательная, поскольку время от времени вам предстоит высаживаться на планеты с целью восстановления мира методами дипломатии или отряда десантников, борьбы с эпидемиями и проведения земельных работ на предмет поиска древних артефактов. Однако обо всех деяниях спустившейся на планету группы вы будете узнавать из скромных отчетов: никакого самоличного участия, кроме как в комплектовании этой группы, не предусмотрено. После каждой миссии выжившие члены вашего экипажа получат прибавку к икспириенсам.

Мультиплеерных режимов четыре: capture the flag, простой и командный deathmatch, cooperative. До 8 игроков в каждом. На вопросы о включении в игру редактора миссий и кораблей redstorme'ры пока дают уклончивые ответы. Диагноз вырисовается весьма пессимистичный: нас ожидает клон нескольких родителей, судя по скриншотам, с весьма посредственной графикой (в Homeworlde она гораздо лучше), с никакой историей в бэкграунде, практически без новых фич — эдакий космический симулятор от третьего лица с элементами стратегии. Но поиграть, наверное, можно. В минуты депрессии. MG

Сам себе Шумахер

Grand Prix 3

Юрий Салтыков aka Битник

Гонки первой «Формулы» по своей популярности могут вполне сравниться с чемпионатом мира по футболу. Игровые разработчики никак не могли пройти мимо такого зрелищного вида спорта, поэтому игры на тему F1 выходят каждый год. Имеется даже некоторое жанровое разнообразие — менеджеры, полуаркады, исторические симуляторы (Grand Prix Legends). Но, конечно, вершиной формульного игротворчества следует признать полноценные хардкорные симуляторы, позволяющие почувствовать себя настоящим пилотом современного сверхскоростного болида. В этом году мы уже получили F1 2000 от Electronic Arts, летом у этой игры появится весьма достойный конкурент — Grand Prix 3 от MicroProse.

Паспорт

Grand Prix 3
Жанр: симулятор гонок F1
Разработчик: MicroProse
Издатель: Hasbro Interactive
URL http://www.grandprixgames.com
Дата выхода: лето 2000 г.

Разработчики крайне скупо делятся информацией о будущей игрушке. Но даже если бы об игре совсем ничего не было известно, кроме имени руководителя проекта, этого уже оказалось бы достаточно, чтобы привлечь внимание настоящих ценителей жанра. Geoff Grammond — автор Formula One Grand Prix и Grand Prix 2, которые были проданы суммарным тиражом более полутора миллионов экземпляров. Британские игровые журналы иначе чем «национальным достоянием» Граммонда уже и не называют.

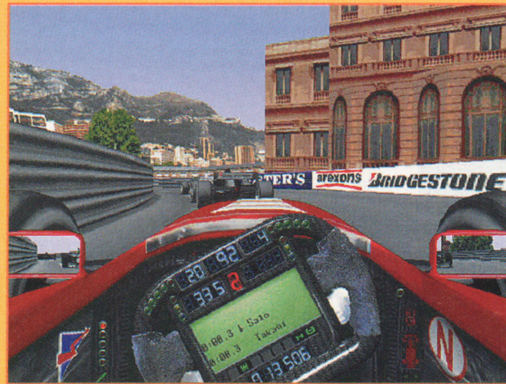




Итак, что же нам предлагает гуру компьютерного формулостроения? Естественно, на выпуск игры получены лицензии у FIA и FOA. Нам будут предложены реальные трассы, реальные машины и реальные гонщики. Если точнее, то мы будем участвовать в сезоне 1998 года. Сядьте за руль «феррари»

и покажите Хаку, кто тут настоящий чемпион на трассе. Графический движок разработан специально для GP3 и полностью трехмерен. Интересно, что кроме аппаратного ускорения будет поддерживаться и программное 3D. В последнее время нечасто встречается столь трогательная забота программистов об игроках, так и не установивших себе современную видеоплату. Правда, вполне возможно, что системные требования в режиме программной акселерации окажутся просто заоблачными. На эту грустную мысль наводит то, что до выхода игры остается всего пара месяцев, а необходимая аппаратная конфигурация программистами до сих пор скрывается. Скриншоты оставляют весьма благоприятное впечатление об уровне графики. А для пущего удовольствия игрока предусмотрено расположение камер как при телевизионной трансляции, так что гонкой можно любоваться не только из кабины болида. Звук будет трехмерным.

Чтобы не отпугнуть от игры новичков, предусмотрено аж пять уровней сложности, которые позволят получить удовольствие и полному чайнику, и закаленному в гонках ветерану. Если же и этого окажется мало, то уровень сложности можно выставить самостоятельно. Всего есть восемь опций, включение которых упрощает вождение. Первые пять — автоматические тормоза, автоматическое переключение передач, автоматическая корректировка оборотов двигателя, отключение возможности поломки, автоматическое ведение по наилучшей траектории — позволяют ехать, по сути дела, на полном автопилоте. Остальные три — индикация рекомендуемого номера передачи, помощь в работе с педалью газа и помощь по работе с рулем — скорее служат для обучения, предлагая определенный рисунок прохождения трассы, но вовсе не заставляя ему следовать.



Скрин снят без аппаратного ускорения. Но ценность его — в информации на дисплее. Там указано прохождение круга по сравнению с ближайшими конкурентами, в данном случае — Сало и Такаги.



Весьма симпатичный кокпит. Вся необходимая информация вынесена на дисплей посередине руля. Интересно, руки пилота отсутствуют навсегда или все-таки появятся в финальном релизе?



Режимы гонок стандартны: Quick race — для тех, кому лень возиться с настройками машины, тестами и квалификацией; Non-Championship race — отдельно взятый гран-при, Championship season — полный сезон со всеми свободными заездами, субботними квалификациями и гонками по воскресеньям. К сожалению, ничего не говорится о проведении тестов на отдельных трассах. Может быть, их не будет, но, скорее всего, разработчики просто считают эту операцию само собой разумеющейся и недостойной отдельного упоминания.



Чтобы не отпугнуть от игры новичков, предусмотрено аж пять уровней сложности, которые позволят получить удовольствие и полному чайнику, и закаленному в гонках ветерану.

Настройка машины возможна в стандартном и расширенном режимах. К типовым отнесены настройки передних и задних антикрылыев, балансировка тормозов и соотношение передач. Продвинутые автомеханики смогут отрегулировать высоту и жесткость подвески, покопаться в антиблокировочной системе и двигателе. Для более удобного тюнинга в игру встроена обширная справка и совершенно чумовая тестовая система. После прохождения любого круга вы можете получить телеметрию по следующим параметрам: скорость, работа рулем, обороты двигателя, работа педалями газа и тормоза, использование передач, работа подвески (для каждого колеса отдельно), пройденное расстояние и обороты (для каждого колеса отдельно), график продольных и поперечных ускорений, испытанных машиной. На основе этой информации вы сможете не только настроить машину под трассу, но и под свой индивидуальный стиль вождения и погодные условия.

Об AI не сообщается ничего. Может быть, это и к лучшему. По крайней мере, никто не будет пытаться придать каждому компьютерному гонщику индивидуальность по сти-

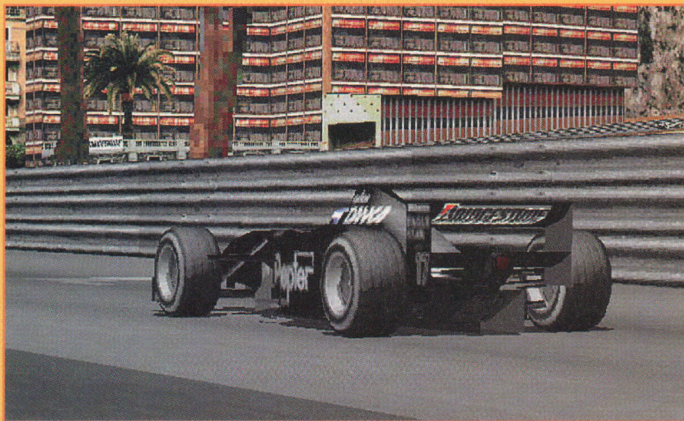


Модели машин выполнены аккуратно и весьма подробно. Не забыты даже фирменные надписи по ободу резины. Раскраска болидов будет соответствовать реальной, вплоть до рекламных наклеек спонсоров.




Монте-Карло. Самая культовая гонка в истории автомобильных симуляторов. Когда-то машины прямо с трассы несколько раз улетали в залив, теперь такое невозможно, во всех опасных местах сооружены металлические отбойники. Ошибки вождения на этой трассе фатальны: гравийные полосы безопасности отсутствуют как класс.





А так игра выглядит в режиме чисто программной отрисовки картинки. Отвратительно, конечно, выглядит, но для кого-то сама возможность играть, не покупая дополнительных железяк, будет даром небес.

лю вождения. Все предыдущие подобные попытки, которые мне пришлось наблюдать, являли собой душераздирающее зрелище. Так что нам остается надеяться, что управляемые компом пилоты поведут себя достаточно разумно и все-таки будут способны на ошибки. Нет ничего хуже, чем гоняться с тупыми манекенами, с упорностью маньяков выдерживающих раз и навсегда заданные траекторию и скоростной режим.

В соответствии с велениями времени будет встроена и поддержка игры по Сети. Пока обещается мультиплеер по локалке на четверых и более игроков, но вот насколько более — тайна, покрытая мраком. Вообще, информации по игре из недр MicroProse просачивается немного. Может, в этом и нет ничего страшного, а может, просто не все у разработчиков получается так, как хочется. Первоначально релиз был назначен на весну, теперь он ожидается летом, но и это слишком расплывчатая дата для игры накануне выхода. Но, рано или поздно, GP3 появится на прилавках, и каждый сможет сам переписать историю сезона 1998 года на свой лад. А дальше идут и чемпионаты следующих лет, ведь Hasbro закупило у FIA лицензию на выпуск игр по F1 на целых пять лет. MG





Об AI не сообщается ничего. Может быть, это и к лучшему. По крайней мере, никто не будет пытаться придать каждому компьютерному гонщику индивидуальность по стилю вождения.

Новые мафиозные разборки

Gangsters II

Сано

У гангстерско-мафиозных игр всегда был свой шарм. И дело даже не в совершенно особенном мире, который представлял собой Чикаго 30-х годов, и, наверное, даже не в бешеной популярности «Крестного отца», вышедшего из-под легкой руки Френсиса Форда Копполы. Скорее всего, людей просто всегда тянуло туда, где в обычной жизни им никогда не оказаться.

Паспорт

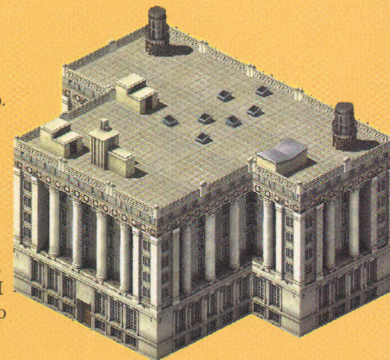
Gangsters II
Жанр: стратегия
Разработчик: Hothouse Creations
Издатель: Eidos Interactive
URL: http://www.eidosinteractive.com
Дата выхода: осень 2000 г.

Ну что может быть милее, чем почувствовать себя эдаким злодеем, держащим в своих руках целый преступный синдикат и внушающим благоговейный ужас врагам и конкурентам... Жаль только, что таких игр всегда было не слишком много. Одна из самых известных, вне всяких сомнений, Pizza Tycoon. Другая — не так давно появившаяся игрушка под все объясняющим названием Gangsters. Впрочем, как бы пленительна ни была последняя, наших надежд она все же не оправдала: большая половина действия проходила в таком ключе, что от играющего не зависело ровным счетом ничего. Впрочем, разработчики и сами признают, что было допущено немало ошибок, которые клятвенно и обещают исправить во второй части. Она появится уже в начале следующего года. Да-да, работа над Gangsters II уже медленно, но верно подходит к концу.

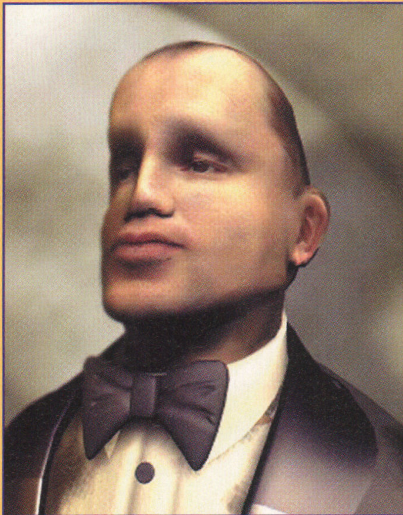


Итак, что же нам известно об этом проекте на сегодняшний день?

Существенные изменения коснулись практически каждого аспекта игры.



Начнем с самого несущественного, то бишь с графики. Нельзя сказать, что первая часть выглядела как-то некрасиво, однако допотопная 256-цветовая палитра все же впечатление весьма портила. Разумеется, теперь этого

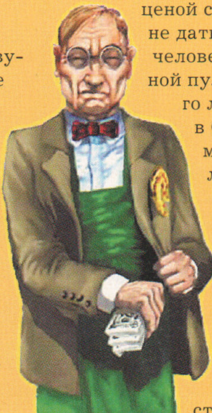


Красавец! Таких кадров нам не доводилось встречать даже в хронике происшествий... Да, воображение у ребят из Hothouse работает нормально.

безобразия уже нет: полноценные 16 000 цветов порадуют любого, кто соберется сыграть в Gangsters II. К тому же существенно улучшилась и детализация всех зданий, которые теперь выглядят еще более реалистично. Если перед вами банк, то вы уже не спутаете его с булочной; если тюрьма — тем более.

Теперь действие происходит не в одном городе, как раньше, а в целых пятнадцати. Причем игра разбита более чем на 25 сценариев.

Впрочем, графика никогда не была и никогда не будет определяющим фактором в стратегической игре. Мы начали с нее лишь для того, чтобы постепенно перейти к куда более значимым изменениям. В частности, к течению игрового процесса. Раньше он был строго разделен на две части, в одной из которых отдавались все приказы, а во второй отслеживалось их выполнение (фактически игровой была лишь turn-based-часть). Теперь все иначе. Игра постоянно идет в режиме реального времени: день сменяется ночью, и так семь раз в неделю. Тем не менее у вас всегда есть возможность нажать на паузу и отдать соответствующие приказы. К тому же утром и вечером приходит специальный выпуск газеты, из которой вы черпаете всю необходимую информацию о том, что произошло в городе за день/ночь, одновременно детально продумывая стратегию дальнейших действий.



Кстати, смена дня и ночи теперь означает нечто большее, нежели просто некоторое затемнение экрана. Прежде всего, ночью на улице появляется куда меньше мирных жителей и куда больше полиции, а также всевозможных преступных элементов. В силу чего вычислить ваших ребят будет проще, чем в дневное время. Иными словами, если какое-то дело запланировано на ночь, то действовать придется аккуратнее. И даже не просто аккуратнее — совершенно иначе. Так, если вы решите ограбить днем банк, то это будет элементарный налет: «А ну все к стене, гоните бабки!» Однако ночью это уже не пройдет, придется тщательно спланировать ограбление, имея в своей команде специалиста по сейфам и охранным системам.

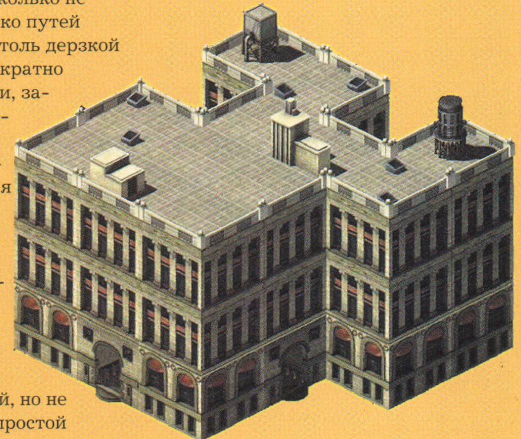
Да-да, вы не ослышались, речь действительно идет о специалистах. В отличие от первой части, где все гангстеры имели одинаковые навыки, во второй части картина уже совершенно другая. Любой из ваших ребят является специалистом в какой-либо области, причем по ходу игры он совершенствуется в своих навыках и может стать буквально незаменимым. Так что теперь придется заботиться о жизни каждого из ваших бойцов, для чего можно нанять целую армию телохранителей, которые призваны, пусть даже ценой собственной жизни, не дать ни одному вашему человеку погибнуть от шальной пули. Однако как бы много людей у вас ни было, в Gangsters II играющему предлагается управлять лишь восемью боссами, которых, как и раньше, предстоит выбрать из числа наиболее способных. Именно им придется отдавать приказы своим браткам и на их плечи и ляжет организация всех преступлений.

Еще один интересный момент заключается в том, что во второй части куда большее внимание уделяется так называемому индивидуальному террору. Если раньше важно было захватить как



А вот и ваш мафиозный клан. Если надо, то можно прикинуться и водителем такси, и даже фотокорреспондентом. Однако пушка всегда под рукой...

можно большую зону, то и теперь значение этого нисколько не уменьшилось, однако путей к осуществлению столь дерзкой задачи стало многократно больше. В частности, заказав главу какого-либо могущественного клана, запросто стоит попытаться перевербовать его людей и взять под контроль владения в одночасье обесценившегося босса. Кстати, для подобной мокрой работы вы можете послать собственных парней, но не рассчитывайте на простой куш: у врагов ничуть не худшая охрана, чем у вас. Поэтому иногда не мешает нанимать маститых





Разработчики признают, что на скриншотах не заметно особой разницы с графикой первой. Однако в движении все это обещает заиграть тысячами совершенно новых цветов.





Любой из ваших ребят является специалистом в какой-либо области, причем по ходу игры он совершенствуется в своих навыках и может стать буквально незаменимым.

киллеров, которые за огромные деньги соглашаются убрать практически любого неугодного человека. Другой разговор, что шишки за содеянное все равно посыпятся потом на вас, однако это уже совсем другой разговор...

Особое внимание разработчики уделили и внешнему облику гангстеров. Если раньше они отличались лишь по именам и принадлежности к той или иной банде, то отныне у каждого из них есть свое лицо. В прямом смысле этого слова. Так, если на фотографии какой-либо громила отметился, скажем, в красной шляпе, то вполне можно ожидать, что и на улице вы увидите его в том же головном уборе. Словом, все персонажи в игре стали куда более различимы, чем раньше.

Неподдельно радует в Gangsters II и то, что теперь действие происходит не в одном городе, как раньше, а в целых пятнадцати. Причем игра разбита более чем на 25 сценариев, лишь выполнив каждый из них, вы продвигаетесь дальше. Таким образом, появляется полноценная сюжетная линия, которая поддерживает интерес к игре на протяжении весьма долгого времени.

В общем, да здравствуют гангстеры! Ведь чем бы была без них наша жизнь? По крайней мере, куда более тусклой. А тут, понимаешь, каждый желающий может стать настоящим мафиозным боссом. Ну чем не праздник? Тем более, что новая игрушка действительно обещает оказаться куда более играбельной, чем первая часть. Остается только надеяться, что разработчики нас в этом не подведут. MG







План города сверху. Как видите, со времен первой части он приобрел совершенно иной вид. Разработчики обещают, что новый интерфейс во многом упростит ориентацию на местности.



Безумству быстрых поем мы песню

Insane



Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Без ограничений, без правил, без дорог — вот такой девиз выдвинули для своей игры Invictus и Codemasters. Получились настоящие безумные гонки — Insane. И, по мнению разработчиков, еще не было в гоночных играх такой свободы, такой абсолютной вседозволенности, как здесь. Тем не менее аналогии нашлись, вы только не удивляйтесь: оказывается, Insane — это помесь Motocross Madness и Unreal Tournament!

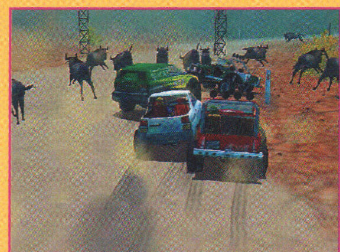
Паспорт

Insane
Жанр: автогонки
Разработчик: Invictus
Издатель: Codemasters
URL http://www.codemasters.com
Дата выхода: III квартал 2000 г.

Интересная заявочка! Надо сильно подумать, как могут в одной игре сочетаться сразу два жанра, причем слабо совместимые друг с другом. Тем не менее это официальное сравнение, так что будем разбираться по порядку.

Invictus разработал для Insane собственный трехмерный движок, который позволил максимально повысить производительность, при этом оставляя картинку достаточно качественной. Благодаря оптимизации даже очень удаленные объекты в игре видны, а не принудительно удаляются, как случается в других играх.

Полная свобода перемещения организована старым проверенным способом: местность, по которой



проложена трасса, зациклена. Доехав до края карты, вы просто появитесь с другой ее стороны, и таким образом можете ехать целую вечность.

Более двадцати автомобилей, которые доступны игроку, делятся на три группы — маленькие, средние и большие. Маленькие — самые быстрые и послушные рулю. Это для тех, кто любит скорость. Средние — они средние и есть, все уравновешено. Большие — прирожденные убийцы. Специально для приверженцев жесткой контактной борьбы. Вот только скорость маловата, и догнать юркого соперника будет почти невозможно. Почти — потому что время в пути зависит от выбора дороги. Причем заранее неизвестно, где будет легче проехать, так что есть все шансы, удачно проложив курс, выскочить противнику наперерез и проутюжить его всей своей массой.

Способ покататься в игре не один — от старта до финиша, а целых шесть.

В игре представлен полный набор колесной техники. В ней присутствуют полноприводные внедорожники, легкие песчаные багги, четырехколесные мотоциклы, военные джипы, грузовики и даже жуткий восьмиколесный агрегат, способный любого превратить в лепешку. На них можно нанести собственноручно изготовленную раскраску, если по какой-то причине не захотелось разрисовывать в стандартные цвета.

При столкновениях на корпусах автомобилей остаются вмятины, отлетают детали и портится рисунок на кузове. Если вы проезжаете по грязи, на бортах появляются темные брызги, после встречи с кактусом могут появиться некрасивые царапины.

Физическая модель выполнена довольно реалистично. При расчете движения учитывается масса и ее центр, мощность двигателя, расположение колес и сцепление их с дорогой. Вид почвы, по которой несутся машины, также вносит свои поправки. И тем более влияют на скорость и управляемость разные препятствия, а если машина будет повреждена, ее ходовые характеристики сильно изменятся. Поскольку параметры для каждого автомобиля свои, то и вести они себя будет по-своему, не так, как другие.

Интеллект соперников обещан на уровне человека. Уж не знаю, верить этому или нет. Видимо, следующая оговорка разработчиков объясняет, что имеется в виду: действия компьютерных оппонентов будут непредсказуемы, поскольку их решения зависят от многих причин, учесть которые заранее невозможно. Даже такая мелочь, как попавшая под колесо кочка, может изменить планы AI, заставив его повести машину по какому-то новому маршруту.

Количество отдельных миссий приближается к тридцати. Пейзажи меняются каждые три уровня, и вам предстоит покататься по многим районам земли, начиная со скалистых пустынь и заканчивая вечными арктическими снегами. В промежутке лежат травянистые холмы, болотистые джунгли, крутые горы и простирающиеся до горизонта луга.

Способ покататься в игре не один — от старта до финиша их целых шесть. Они включают в себя: Destruction Raid — нужно нанести противникам максимальные повреждения; Off Road Raid — гонки по бездорожью; Jamboree — пройти наибольшее количество ворот,



Этого еще не хватало: зацепились колесами. Теперь что, тащить этого прилипалу до самого финиша?!



Обратите внимание: на переднем крыле брызги грязи.



Хорошо лететь по ровному полю под ясным голубым небом!..



Моторы уже ревут, и через секунду машины сорвутся с места.



Стадо антилоп гну перекрыло дорогу! Трудный выбор: давить или сделать крюк?



Все, перевернул, теперь отстань! Или ставь обратно на колеса, так лежать очень скучно.





Когда не можешь обогнать — тарань! Когда можешь обогнать — все равно тарань!



А вот здесь видно наши руки, как они крутят руль.



Старт дан, и тут же начинаются столкновения.

которые исчезают, как только кто-то через них проехал; Gate Hunt — просто пройти все ворота как можно быстрее; Capture the Flag — схватить флаг с поля и возить его как можно дольше, если в вас кто-то врежется, флаг уходит к нему; Return the Flag — захватить флаг и отвезти к воротам. Как видите, это мало похоже на стандартные рэйсинги; и здесь, видимо, и заложены идеи, внушенные Unreal Tournament.

При выборе очередной трассы есть возможность назначать время суток и погодные условия. Движок игры позволяет ездить в дождливую ночь или туманным утром. Кроме того, генератор миссий способен создать совершенно незнакомую вам местность, по которой будет интересно проехать впервые, не зная о том, какой путь наиболее оптимален.

Есть кое-какие сведения о звуке. В игру встроена поддержка двух стандартов трехмерного звука — EAX и A3D. Благодаря этому можно будет определить, с какой стороны вас пытается обогнать или, и того хуже, протаранить какой-нибудь нахал. К тому же интересный эффект получится, когда машина станет проезжать через блеющее на разные голоса и с разных сторон стадо овец. Удовольствие беспредельное.

Генератор миссий способен создать совершенно незнакомую вам местность, по которой будет интересно проехать впервые.

Insane имеет сильную поддержку сетевой игры как по локальной сети, так и через Internet. Codemasters собираются сделать из проекта первое по-настоящему онлайновое автомобильное соревнование, которое в идеале должно стать таким же популярным, как дефматчи Quake всех номеров или Unreal. Надо думать, что-то из этого может получиться, тем более, что у Codemasters есть своя мультиплеерная сеть в Internet'e.

Но и просто игра против компьютера остается интересной. Через пару-тройку месяцев, если сроки не будут опять перенесены, каждый сможет попробовать, как это — проехаться по планете, не соблюдая никаких правил. Свобода — это всегда хорошо, и данный случай — не исключение. MG



Физическая модель выполнена довольно реалистично. При расчете движения учитывается масса и ее центр, мощность двигателя, расположение колес и сцепление их с дорогой.





Diablo II будет плакать...

Dungeon Siege



Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Создав одну из лучших стратегий реального времени, Крис Тэйлор ушел из Cavedog, чтобы основать новую компанию — Gas Powered Games, первой разработкой которой стала фэнтезийная ролевая игра Dungeon Siege. И надо сказать, в этом проекте чувствуется рука мастера, настолько классно выглядят скриншоты и заложенные в игру идеи.

Dungeon Siege даже на первый взгляд хороша, а уж после детального знакомства с ней очень сложно представить что-либо более совершенное и красивое. Те, кто предрекает игре стать «убийцей Diablo II», могут и не ошибиться. Если Blizzard не поторопится, все его преимущество, обусловленное положением зачинателя жанра, растает как дым, и вторая часть самой спорной и самой популярной игры если не затеряется среди множества экшн-РПГ, то уж наверняка не будет безусловно лучшей.

Рассмотрим Dungeon Siege поближе, чтобы и вы прониклись очарованием этой игры. Про принадлежность к экшн-РПГ вы уже знаете, а вот про стратегическую часть я пока не

упоминал. Было бы неправильно сказать, что в игре присутствуют элементы жанра Strategy, скорее, половина игрового действия несет в себе его признаки. Путешествуя по враждебному миру, вы сражаетесь со злобными монстрами, и тут уж без военного искусства не обойтись. Кого атаковать первым? Каким оружием? Вот вам и стратегия. Прибавьте к этому возможность водить за собой в поход до девяти персонажей — и задача управления всеми героями становится похитрее. Можно даже распределять роли в отряде: кто будет идти напролом, махая здоровенным ковырялъником, кто обстреливать врагов издалека, а кто отсиживаться в сторонке, сохраняя свое здоровье.

Вашему доблестному войску (только главному персонажу, если вы предпочитаете расправляться с монстрами единолично, ни с кем не делясь получаемым опытом) предстоит выяснить, почему на поселения в округе стали совершать набеги орды безобразных и жестоких чудовищ. Источник проблемы не так близок, как можно ожидать, найти его удастся лишь после тяжелого и опасного путешествия, во время которого откроется весь глубокий сюжет игры. Так же постепенно будут развиваться способности ваших бойцов, что в конце концов поможет справиться с главным злом, которое слабому необученному воину никак не одолеть.

автоматическое. Следить за каждым лично, каждый раз отправлять его в бой не нужно. Увидев врага, отряд устремляется к нему и старается уничтожить, хотя при желании им можно запретить действовать так опрометчиво. Опять чувствуется веяние RTS, которое, кстати, проявилось во всем игровом интерфейсе.

Мир Dungeon Siege имеет много замечательных особенностей. Во-первых, он очень большой. И при этом непрерывный (в том смысле, что вам не надо ждать, пока подгрузится очередная локация). Сами понимаете, насколько хорошо для погружения в игру отсутствие каких бы то ни было перерывов и портящей все волшебство грубой реальности слова «Loading...». Есть деление на открытое пространство и подземелья, так что готовьтесь к долгим брожениям по лесам, полям, опасным переходам через пропасти и горы и плутаниям по темным коридорам и пещерам.

Во-вторых, игра полностью трехмерна. Это дает свободу в выборе точки обзора, а также позволяет сделать движения всех живых существ более плавными. К тому же появляется возможность создать впечатляющие эффекты, живое освещение — мерцающий свет факела или озаряющий пространство магический огненный шар — и более реалистично показать разные игровые моменты, например истыкать тело монстра стрелами именно так, как они в него попали.

В-третьих, монстры Dungeon Siege разнообразны и для каждой части мира уникальны. Передвигаются они как угодно — ползают, прыгают, бегают и летают. Многие пользуются темной магией. Во время атак не корчат из себя камикадзе, которым все по фигу, а вполне логично отступают; если чувствуют силу противника, прячутся, устраивают засады.

Основные спецэффекты в игре выпадают на роль магии. Персонажам доступен полный набор заклинаний — от оборонительных (например, лечение) до боевых (молнии, огненные шары и тому подобное). Каждое проявление магии выглядит по-своему и каждый раз как-то преображает картинку на экране, делая ее ярче, радужнее и живее. Ну а если вам не нравится стандартный набор, попробуйте использовать редактор.

Siege Editor позволяет создать ни много ни мало — собственный вариант Dungeon Siege. Для начала можно напридумывать новые заклинания и нарисовать для них собственные эффекты, а дальше — переделывайте все, что угодно. Карта мира, персонажи, монстры, подземелья — все легко изменить на свой вкус, а если получится что-то стоящее, поделиться результатами с другими игроками.

Паспорт

Dungeon Siege

Жанр:	Action RPG
Разработчик:	Gas Powered Games
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com
Дата выхода:	конец 2000 г.



Схватка на узком перешейке. Слева и справа — глубокая пропасть. Один неверный шаг — и прощай мечта о победе над злом.



Огромный каменный голем, повелитель здешних скал, перекрыл дорогу и не хочет никого пропускать. Очень не хочется попадать под удар его тяжелого кулака.

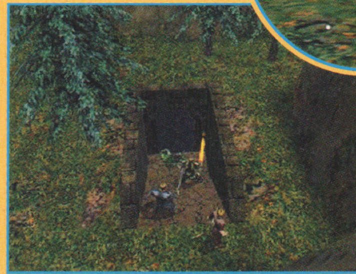
Герои могут быть одного из трех основных классов — воин, лучник или маг. Вот только становятся они ими по вашему желанию.

Как и положено в фэнтезийной ролевушке, герои могут быть одного из трех основных классов — воин, лучник или маг. Вот только становятся они ими по вашему желанию. Какое оружие вы выдадите, какое заклинание прикажете применять, то и станет основной профессией участника отряда. А изначально все они равны и могут использовать любой способ нападения и защиты, как и изменять их при необходимости. Просто удобнее специализироваться в чем-то одном, чтобы стать в этом деле мастером. Кроме того, можно нанимать себе помощников любой специализации. Однако не надо набирать свой отряд до максимума только ради увеличения общей грузоподъемности. Для этих задач есть специальные персонажи, и это одна из наиболее правильных и практичных находок разработчиков.

Что касается поведения ваших бойцов, то оно в некоторой степени







Вход в подземелье. Какое зло прячется под его сводами и таится в вечном сумраке по углам?



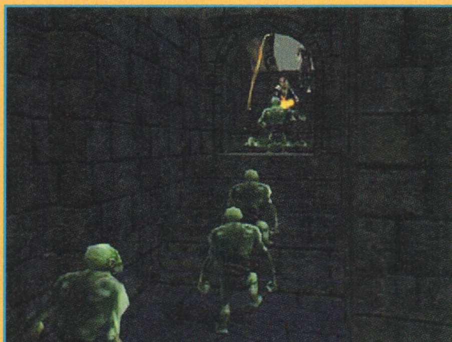
Сейчас попробуем новое средство от пауков, недавно в одной магической книжке вычитал...



Особенно интересно будет побродить по собственному миру, позвав с собой друзей. В режиме мультиплея за каждого из десяти персонажей может играть живой человек, сняв с вас необходимость следить за всем лично и добавив индивидуальности в поведение героев. Есть возможность пройти всем вместе и основную сюжетную линию или поучаствовать в короткой игре, представляющей какой-нибудь кусочек большой кампании, скажем, зачистку подземелья или взятие замка.

Последний штрих в портрет игры внесут скриншоты. А я в заключение напомню, что за распространение Dungeon Siege отвечает компания Microsoft, довольно-таки резво ставшая крупным игровым издателем. Дата выхода игры жестко не определена, но случится это примерно в конце года. MG


Похоже, нашу команду занесло в самое сердце страны мертвецов. Полчища скелетов только и мечтают о том, как бы побыстрее с нами расправиться.


Вот они, жители подземного царства, уже бегут разбираться, кто посмел нарушить их покой.


Силам зла в расчетливости не откажешь: единственный мост через пропасть они заблаговременно перекрыли. Но нас им не остановить!

Снова за линию фронта

Commandos 2

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

Одна из немногих стратегических игр, не являющихся клоном ни RTS вроде Command&Conquer, ни пошаговых стратегий типа Civilization или Jagged Alliance, — Commandos — получила, наконец, полноценное продолжение, гордо обозначенное цифрой «2» после названия. Нам опять предстоит пошуровать в тылу немецких войск, чтобы склонить победу на сторону союзников.

Паспорт

Commandos 2

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Pyro Studios
Издатель:	Eidos
URL	http://www.eidos.com
Дата выхода:	конец 2000 г.

В отличие от аддона, на этот раз игра претерпела значительные изменения. Во всяком случае, разработчики заявили, что игровой движок был полностью переработан, у него появились новые возможности, которых иногда не хватало в первой части. Теперь вид на местность можно не только приближать или удалять, но и поворачивать, чтобы разглядеть пространства, прикрытые высокими зданиями или густыми зарослями деревьев.



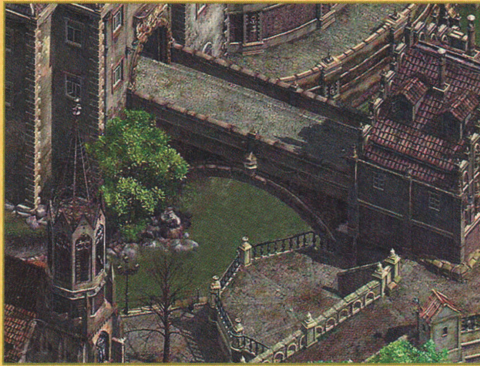

Неплохо было бы покинуть эти неприветливые и жутко холодные земли на быстром самолете. Тогда и догнать никто не сможет.

Тем не менее графическая часть Commandos 2 осталась все тем же видом в три четверти,

который используется во многих стратегиях и даже RPG, например Diablo или Planescape: Torment. Рисование фоновых картинок явно отняло большую часть времени, отведенного под разработку игры, настолько красиво все вышло. Действия разворачиваются по всему земному шару — от тайных подземных бункеров, старинных городов и баз подводных лодок в заснеженной Европе до жарких тихоокеанских островов, оккупированных японскими войсками. И каждый ландшафт подробно выписан и насыщен многочисленными деталями.

В помощь прежнему отряду добавлены три новых персонажа — вор, обольстительница (ой, как бы она не подействовала на игрока, вместо того чтобы отвлекать внимание врагов) и собака. Довольно-таки оригинальный набор, а главное, позволяющий думать об огромном расширении возможностей диверсионной группы. Особый интерес вызывает собака. Этот друг человека не носит военную форму, а значит, легко проскользнет мимо постов, не вызвав подозрения. И, находясь внутри охраняемого объекта, может нажать лапой на нужный рычажок, чтобы отключить сигнализацию или обесточить забор.

Теперь можно находить и применять разные предметы, а значит, появятся совершенно новые задания, например найти какую-нибудь очень важную вещицу и куда-нибудь ее перетащить.



Настоящий европейский город: старинные узкие улочки, остроконечные крыши домов, аккуратные балкончики и окна — после относительно пустынных местностей первого Commandos выглядит необычно.

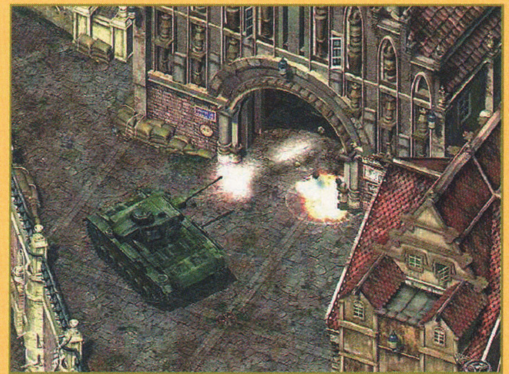
Между участниками отряда также налажены нормальные отношения: теперь никто не вцепится мертвой хваткой в свое оружие, а в состоянии спокойно поменяться им с другим персонажем. Как следствие все бойцы имеют одинаковые способности, но это не означает, что специализация стала совсем незаметной. По-прежнему каждый хорошо разбирается в чем-то одном, и заставить подрывника пытаться строить из себя шпиона — идея не слишком хорошая.

Больше стало и способов использовать окружающий мир. Теперь можно находить и применять разные предметы, а значит, появятся совершенно новые задания, например найти какую-нибудь очень важную вещицу и куда-нибудь ее перетащить.

Техники в игре также добавилось. Если повезет, вам удастся с ветерком прокатиться на джипе, прогреметь тяжелыми гусеницами танка по мостовой немецкого городка, угнать из-под носа охраны грузовик с боеприпасами или похитить самолет, чтобы на нем вернуться на родную базу. Такое разнообразие в средствах передвижения всегда хорошо, а когда оно помогает выполнить задание — так и вообще прекрасно.



Не повезло немцам: завяз их корабль во льдах, а наша команда уже летит «на помощь».



Когда ты в танке, жизнь становится легкой и приятной. Враги мрут пачками, а их пули не могут пробить толстую броню.

Предоставив игроку кучу новых возможностей, непременно нужно уравнять и шансы компьютерного противника. Поэтому разработчики постарались улучшить искусственный интеллект врагов, чтобы он соответствовал возросшей мощи диверсионной группы. Каким образом это сделано — то ли за счет количественных показателей, то ли за счет усложнения модели поведения — пока загадка.



База подводных лодок в Норвегии — цель очередного задания.



Теперь, когда пушка захвачена, катер может подойти и снять нас с этого острова.



Похоже, этот японский самолет никому не нужен. Что ж, нам-то он пригодится.




Слоны — это просто круто!

Для любителей многопользовательской игры Commandos все-таки не так привлекателен, как Starcraft или Quake. Здесь нет дефматча как такового. Этому не способствуют условия игры — противоборство малой группы и крупных военных подразделений. Поэтому для мультиплея есть только кооперативный режим. Любую миссию можно пройти вместе с кем-то из друзей (всего до 16 человек). Друг против друга, возможно, дадут поиграть в каком-нибудь дополнении.

Для мультиплея есть только кооперативный режим. Любую миссию можно пройти вместе с кем-то из друзей (всего до 16 человек).

В общем и целом Commandos 2 должен стать более динамичной игрой, чем его предшественник, но это не означает, что миссии можно будет проходить с налета, просто расстреливая огромные полчища врагов. Такая тактика не приведет ни к чему, кроме быстрой гибели всех бойцов и провалу задания. Основная идея — сначала подумать, разведать обстановку, разработать план и только потом его реализовывать — осталась неизменной. Именно это отличало Commandos от других стратегий, и именно этого нужно ждать от продолжения. MG

Поселяемся. Попытка №4

Settlers IV

Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Settlers — своеобразный долгожитель среди стратегических игр. BlueByte (а может, и не BlueByte, а SSI — уже и не помню) выпустила первую игру серии очень давно. Это был симулятор средневекового государства SerfCity, и от него потянулась вся линейка Settlers, почти добравшаяся сегодня до четвертой части. Однако история — это для другого раздела, а здесь речь пойдет о только готовящейся к выходу игре.

Паспорт

Settlers IV

Жанр:	стратегия
Разработчик:	Blue Byte
Издатель:	Blue Byte

URL http://www.settlers4.com

Дата выхода: IV квартал 2000 г.



Итак, Settlers IV — что нового придумали блюбайтовцы, чтобы привлечь геймеров к старой идее? Первый шаг разработчиков оказался прост до невозможности: игра получила новую улучшенную графику. Это сразу заметно по скриншотам: здания, местность и жители стали очень яркими. На мониторе бушует море красок, и, как станет понятно, в этом есть скрытый смысл. Трехмерные объекты вышли более детализированными. Изменяя масштаб изображения, можно рассмотреть каждое строение или любого своего работника с близкого расстояния, чтобы порадоваться проработанному внешнему виду и плавности движений. А при удалении камеры легко получить удобный обзор на большую территорию и без


Поселение викингов пока еще не атаковано и спокойно развивается.



Значительно расширились возможности флота. Теперь на морских просторах можно устраивать крупные сражения, для чего в игру добавлено несколько типов военных кораблей.

затруднений руководить своими подданными. Это потребовало провести несколько скрытых от игрока изменений кода программы, так что движок можно честно назвать обновленным.

В четвертой части Settlers будет 3 расы, за которые можно проходить миссии, — римляне, викинги и индейцы майя. Они несколько различаются, но в основном похожи. Кроме них присутствует еще четыре племени, самым интересным среди которых является Dark Tribe. Это ваш главный враг, но что хуже — это враг всего живого. Он не просто занимает территорию, а изводит на ней живность и растительность, превращая землю в бесплодную пустыню. Тут как раз и проявляется потрясающий эффект, когда сияющая яркими красками картинка сменяется темнотой, серостью и грозными огненными сполохами, а вместо смешных человечков по мертвой земле начинают бродить мрачные зомби. Игра на контрастах всегда впечатляла, так должно получиться и на этот раз.





Вот так выглядит земля, когда на ней не хозяйничает Dark ,



а вот так — когда силы тьмы берут власть в свои руки.

не позволяя противнику находить новые ресурсы для войны. А если борьба идет против Dark Tribe — возрождать к жизни испорченную землю. Но есть и чисто военные нововведения. Значительно расширились возможности флота. Теперь на морских просторах можно устраивать крупные сражения, для чего в игру добавлено несколько типов военных кораблей. Ну и, конечно

Dark Tribe ваш главный враг, но что хуже — это враг всего живого. Он не просто занимает территорию, а изводит на ней живность и растительность, превращая землю в бесплодную пустыню.

Когда, благодаря вашим усилиям и расширившимся владениям, земля снова превратится в цветущий сад, вы должны почувствовать огромную радость: это, видимо, розовая мечта разработчиков. Они же не понимают, как круто все разрушать и портить. Даже не позволили игрокам повоевать за темную сторону. Впрочем, это лишь пока. В обязательном дополнении Dark Tribe станет доступным для руководства, и вот тогда хаос захлестнет мирные поселения всех остальных племен.

Но все-таки упор в игре сделан на экономику, а не на войну. Хорошо наладив снабжение и подготовку войск, можно не волноваться за свою страну — сильная армия и крепкий тыл без труда остановят любые посягательства врагов на родные леса и поля. Останется лишь постепенно отвоевывать чужие территории и закрепляться на них,





же, желание держать тысячную армию не оставлено без внимания — стройте, если хватает времени и терпения.

Интерфейс, если верить скриншотам, остался прежним, с косоугольной ромбовидной картой. Так что давним игрокам в Settlers переучиваться не придется. Это правильно, если учесть достаточно сложную структуру управления, с которой нужно разобраться, прежде чем игра превратится в сплошное удовольствие.

Как и следует стратегии, игра поддерживает сетевой режим. Можно, выбрав любимую расу, сразиться друг с другом. А можно подключиться к игре через Internet, где дополнительно ведется учет ваших побед и поражений.

Так что поиграть в Settlers IV стоит. Возросшее противостояние и значимость победы усилят динамизм, а прежняя проработанная промышленная структура и оставшийся без изменения юмористический подход к игре традиционно доставят удовольствие любителям выстраивать маленькие виртуальные мирки и помогать их обитателям преодолевать трудности существования. И ко всему — отличная графика, которая привлекательна для всех без исключения, а не только для поклонников серии Settlers. MG



Как прекрасен этот мир, посмотри!



Огонь, обугленная земля, сизый ядовитый дым — это владения Dark Tribe.



Индиана Джонс по-польски

Grom

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

В компании Rebelmind, которая разрабатывает игру Grom, трудятся весьма знакомые российским геймерам люди. В свое время часть программистов и художников упомянутой фирмы создала знаменитый проект Gorky 17/Горький-17/Горький-18 (Кстати, можно добавить еще и четвертый вариант этой игры, американский — Odium, но он вряд ли дойдет в лицензионном виде до России). Так что можно писать прямо: «Известный разработчик компьютерных игр готовит новый подарок геймерам».

Паспорт

Grom
Жанр: RPG/Strategy/Adventure
Разработчик: Rebelmind
Издатель: не объявлен
 http://www.rebelmind.com
Дата выхода: осень 2001 г.

Нас ждет приключение, напоминающее странствия Индианы Джонс. Все три классических элемента — древнее всепобеждающее оружие, ищущие его нацисты и герой-одиночка, стоящий на их пути — в игре присутствуют.

Главный злодей в истории — немецкий полковник, командир отряда парашютистов. Он возглавляет экспедицию по розыску Brahmashiras — мифического оружия, данного богами королю Арджуне. Оно было применено только раз, и ужасающие последствия его действия заставили Арджуну спрятать Brahmashiras в подземном городе. А таких городов было построено несколько; это сильно осложняет поиски, но полковник Вольф уверен в успехе. Ведь, следуя указаниям древних книг, Вольф уже нашел два воздушных корабля, на которых Арджуна летал в земли богов. И теперь осталось лишь поочередно осмотреть все тысячелетние индийские развалины, чтобы обнаружить Brahmashiras.

И вот тут в нормальный ход операции вклинивается неучтенный элемент. Это не британский экспедиционный корпус, не группа диверсантов и не партизаны. Это один-единственный человек — полковник Гром. Но он так хорош, что двести десантников никак не могут с ними справиться. В чем причина? Не помогают ли ему высшие силы? Вполне возможно: многие считают Грома реинкарнацией Пурбы, воина истреблявшего демонов. Да и сам он рассказывает весьма загадочные вещи о своем прошлом.



Два непримиримых врага, два полковника, встречаются на земле богов, и теперь только от игрока зависит, смогут ли нацисты получить в свое распоряжение величайшую силу или она ускользнет от них навсегда, разрушив мечты о мировом господстве.

Два непримиримых врага, два полковника, встречаются на земле богов, и теперь только от игрока зависит, смогут ли нацисты получить в свое распоряжение величайшую силу.

Игровая система Grom скомбинирована из нескольких жанров с внесением в них некоторых упрощений. Ролевая часть представлена без привлечения тяжелой RPG-шной артиллерии. В игровом мире живут разные NPC, которые действуют по собственному разумению. Раскачка главного героя идет в соответствии с продвижением по игре. Сбалансированные характеристики и умения прямо влияют на предполагаемые действия и их эффективность. Есть возможность брать с собой спутников, которые управляются компьютером, но исполняют ваши приказы.

Квестовая часть также несколько упрощена. Но это и хорошо: долгих затыков, связанных с решением нелогичных головоломок или поиском незаметных деталей, нет, все действия легко выполнить правильно, если внимательно следить за развитием сюжет. Сюжетная линия имеет несколько вариантов, множество ответвлений и побочных заданий. И все вместе создает впечатление, что ты попал в самую середину событий, развивающихся не исключительно по желанию игрока, а вокруг него.

Стратегические принципы заложены в системе боя. Хотя все происходит в реальном времени, исход схватки зависит не от скорости дерганья мышью, а от решений и статистик героя. Огневая мощь не является абсолютным фактором.



Полковник Вольф обходит посты. Бдительность прежде всего, враг не дремлет.



Главные действующие лица на одной картинке. Полковник Гром с автоматом и сигарой в зубах против немецких автоматчиков и эсэсовцев.



Правильная тактика и хорошо разработанный план дадут большое преимущество даже при использовании слабого вооружения. Также нужно отметить, что разборки случаются не просто так, они имеют сюжетную основу и особое значение.

Общая концепция игры напоминает стандартный голливудский боевик. Есть плохие парни, они очень злые и заслуживают смерти, и есть хороший супермен, который справится с врагами одной левой. Вам предлагается почувствовать себя таким положительным героем. И все особенности игры направлены на одну цель — помочь вам как можно глубже влезть в шкуру полковника Грома.

Игра выйдет не очень скоро, и в данный момент Rebelmind ищут издателя. Название проекта также может поменяться, поскольку Grom — слово, имеющее определенное значение лишь для нас. Очень может быть, что игра найдет своих первых покупателей в России, и даже появится раньше запланированной даты... MG

Европа воюет, казаки побеждают

Казаки

Жанр стратегий реального времени достиг насыщения. Крупные фирмы исчерпали свои идеи и продолжают разработки только в области графики, как заколдованные переходя в 3D. Это сейчас модно, хотя похвастаться хорошими результатами (не финансовыми, а визуальными) практически никто не может. Но обратной дороги нет, и огромная область двумерных RTS, использующих старые добрые спрайты, а не корявые трехмерные объекты, отошла на откуп небольшим фирмам, которые доводят игру до совершенства за счет кропотливой проработки мелких деталей геймплея.



Виктор Расстрыгин (rasst@yahoo.com)

Одной из таких фирм является украинская GSC Game World. Лично мне это название ничего не сказало, однако их первая компьютерная игра — Warcraft 2000 — не прошла незамеченной. Новый стратегический проект этой команды «Казаки» появился во многом благодаря работе над Warcraft 2000.

Большинство существующих и находящихся в разработке RTS основываются на каких-то вымышленных событиях. Даже и не вспомнишь, какая RTS рассказывает, например, о Второй мировой войне. А может, такой и нет вовсе. Жанр какой-то нерасполагающий к историческим изысканиям, все больше в глупые сказки его тянет. Но что мешает серьезней подойти к идее?

Да ничего. И «Казаки» это с легкостью демонстрируют. Здесь нет ни орков, ни эльфов, ни, огнедышащих драконов. На полях сражений встречаются вполне реальные войска, принадлежащие Австрии, Польше, Пруссии, Швеции, Англии, Франции, Испании и, конечно же, Украине и России. Всего государств набралось более полутора десятка, правда, некоторые встречаются лишь изредка, в особых миссиях.



Каждая страна имеет свой набор войск, свои типы строений и вооружения; и, хотя они не выглядят сказочно, какая-то игрушечность все же присутствует. Первое впечатление — перед тобой не компьютерная игра, а настоящий набор оловянных солдатиков, с которыми ты разыгрываешь баталии.

Среди реализованных военных конфликтов, которых насчитывается более 85-ти, на-

Паспорт

Казаки

Жанр:	RTS
Разработчик:	GSC Game World
Издатель:	Руссобит-М
URL	http://www.russobit-m.ru
Дата выхода:	осень 2000 г.




Испанский город подвергся внезапному нападению французов.


Старинный морской десант — тоже мощная ударная сила.


Интересно себя ведут крестьяне и орудия, если вдруг оказывается, что рядом нет ваших солдат, — враг не убивает их, а берет в плен. Теперь это его юниты.

шлось место революциям в странах Европы, войнам России и Украины против западных захватчиков, морским войнам Англии с пиратами, колониальным войнам и множеству многолетних войн, произошедших в XVI-XVIII веках. Количество используемых исторических данных просто-таки энциклопедическое, так что вполне закономерно включение в окончательную версию игры еще и обширной справочной системы по сражениям, армиям, оружию, способам ведения боя, экономике, технологиям, странам и историческим личностям.

Ресурсов в игре целых шесть штук: дерево, камень, железо, золото, уголь и еда. Легко понять для чего каждый предназначен — золото для оплаты апгрейдов и содержания войск, уголь и железо — для промышленности, дерево и камень — для строительства, а еда — для еды. Все ресурсы, кроме еды, уже есть на карте и их надо только добывать. А прокормку для своих подданных нужно сначала посеять, затем сжать и смолоть. Или просто поймать, если рядом есть речка. Это мы, вроде, проходили. Но вот за следующую особенность я голосую обеими руками: все полезные ископаемые — бесконечны. Наконец-то кто-то додумался не ограничивать аппетиты игрока. Благодаря такому нововведению больше времени уделяется стратегической части игры, а не постоянному


Пример использования ландшафта: малочисленная, но занимающая высоту группировка вряд ли легко сдастся огромному наступающему войску. Исход этого сражения весьма туманен.

и напряженному поиску очередного «хранилища ресурсов».

Но не надейтесь, что ресурсы будут также бесконечно возрастать у вас в закромах. Люди должны есть, и еда постепенно расходуется. Так что важно следить, чтобы население всегда было накормлено, а то голод очень быстро выкосит даже хорошо вооруженную и подготовленную армию. Точно так же уходит и золото — солдаты требуют жалование за свою службу, и лучше им заплатить, чтобы не нервировать и не провоцировать бунт. А вот уголь и железо в мирное время тратиться не будут. Эти компоненты понадобятся лишь при активных боевых действиях, когда пушки и мортиры начнут вспахивать зеленые равнины. Ядро ведь не из воздуха получается, и порох тоже; так что, начав наступление или отражая атаку неприятеля, ждите расходов. Но зато вы на своей шкуре испытаете, насколько экономически невыгодны военные действия и какую важную роль играет тыл.

Следующий момент — непосредственные стычки с неприятелем. Они происходят на трехмерной поверхности (в смысле наличия у точек местности различной высоты) и в реальных физических условиях, что прибавляет стратегичности: как и в настоящем мире, правильный выбор положения своих отрядов дает большие преимущества. Закрепившись на господствующей высоте, можно безнаказанно обстреливать войска противника, которому отрезан прямой путь, а в обход под плотным огнем артиллерии он попросту не успевает дойти. Влияют на мощь атаки пушек и почва — каменистые участки превращают ядра в смертоносные металлические брызги, а болото тихо гасит их энергию в своих хлюпающих недрах.

Все полезные ископаемые — бесконечны. Наконец-то кто-то додумался не ограничивать аппетиты игрока.

Нельзя забывать и о специализации солдат. С умом построенные подразделения будут эффективнее противостоять


Подгоняемый попутным ветром, с севера внезапно налетел вражеский флот.


Линия фронта. Две армии готовятся к решающей схватке.


Штурм английского города. Здания уже горят, и скоро все будет кончено.


Украинская армия атакует Москву... И чего только не случается в этих играх СНГ-шных разработчиков...

Следующий приятный момент — построение отрядов. Их можно располагать в шеренгу, каре или колонну. Правда, сам я этим воспользоваться не успел, но враг очень часто надвигался на моих солдат правильным строем, чем производил неизгладимое впечатление. Также можно поставить командовать бойцами офицера, и характеристики юнитов повысятся.

О графике скажу лишь пару слов, скриншоты показывают все гораздо лучше. На них не видно только, насколько приятно двигаются юниты: на анимацию потрачено огромное количество времени, было обработано 128 направлений, а в результате — безупречная плавность движений. Также не везде на статичных картинках заметны спецэффекты: дым, горение зданий, взрывы и туман. Как видите, движок выполнен на высоком уровне и обладает множеством включенных в него возможностей.

Подводя итог, назову несколько цифр: всего в игре присутствует 70 различных юнитов, 65 зданий, а также7 типов кораблей, способных не только потопить неприятельский фрегат или линкор, но и взять его на абордаж. Общая численность армий может достичь небывалой величины — 8 тысяч человек. Представляете, как они сойдутся на поле брани? Такого масштабного сражения компьютер еще не видел. И движок это вытягивает, предъявляя в качестве минимальных требований всего лишь Pentium 200 и 32 Мбайт памяти. 3D-акселератор не требуется. Разрешение экрана начинается от 800x600 и заканчивается 1600x1280, кроме того, есть возможность в четыре раза уменьшить изображение, если хочется окинуть взглядом максимальное пространство.

В сетевой игре смогут принять участие до семи человек. При этом можно регулировать параметры ландшафта и войск, генерить случайные карты, а при желании использовать включенный в комплект редактор и создать свою собственную площадку для войны. Можно добавить даже реальные топографические карты и организовывать собственные варианты исторических битв. А в будущем возможно появление серверов, на которых будут проводиться большие турниры и разыгрываться глобальные войны.

Так что еще не сказано последнее слово в RTS. Может быть, с выходом осенью «Казаков» это и произойдет? MG

Всего в игре присутствует 70 различных юнитов, 65 зданий, а также7 типов кораблей, способных не только потопить неприятельский фрегат или линкор, но и взять его на абордаж.

врагу. Против конницы глупо выставлять мушкетеров — их просто сметут одним стремительным броском, а вот пикинеры с длинными пиками в достаточном количестве окажутся для кавалерии непреодолимым препятствием.

Интересно себя ведут крестьяне и орудия, если вдруг оказывается, что рядом нет ваших солдат, — враг не убивает их, а берет в плен. Теперь это его юниты, и он может пользоваться ими по своему усмотрению. Причем вместе с крестьянином к противнику переходят и все его знания — он сможет построить вашу казарму, и врагу достанется тот тип солдат, который принадлежит вашей стране. То же самое происходит с незащищенными зданиями: они переходят под управление противника. Впрочем, постройки можно отвоевать, правда, при этом происходит их быстрое разрушение, и надо вовремя исправить все поломки, иначе строение так и сгорит дотла.

По количеству апгрейдов и изобретений игра способна соперничать даже с Civilization, а уж про обычные RTS и говорить не приходится. Свыше 300 улучшений можно произвести в своем государстве, повысив стойкость и меткость стрельбы солдат, увеличив собираемость урожая и разработав новые здания и вооружение.

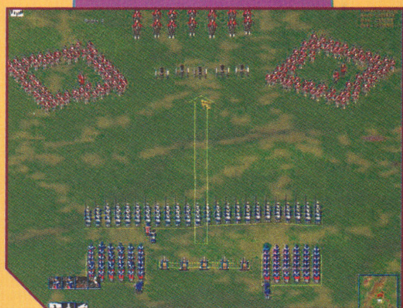
Мне довелось ознакомиться с небольшой демоверсией, из которой, можно получить сносное представление о характере игрового процесса. Хорошо сделан обзор: допотопный способ открывать местность по квадратикам забыт как страшный сон, юнит видит так, как должен — в идеально круглой области. При этом граница не скачет, а плавно изменяется, принимая конфигурацию, соответствующую положению людей и строений.

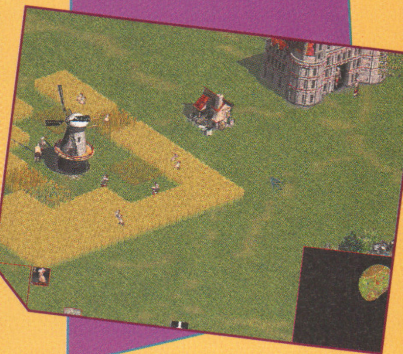

Татарское войско напало на украинское поселение.











Ваши проблемы (Your Problems)

Бокал:
Хайболл

Компоненты:
- Водка «Лимонная» — 50 мл;
- Вермут белый — 50 мл;
- Пиво темное — 100 мл.

Перед употреблением поперчить.

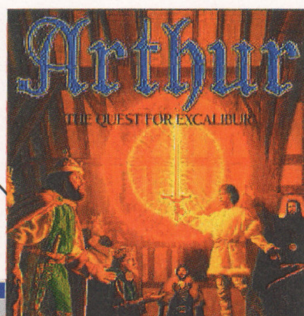


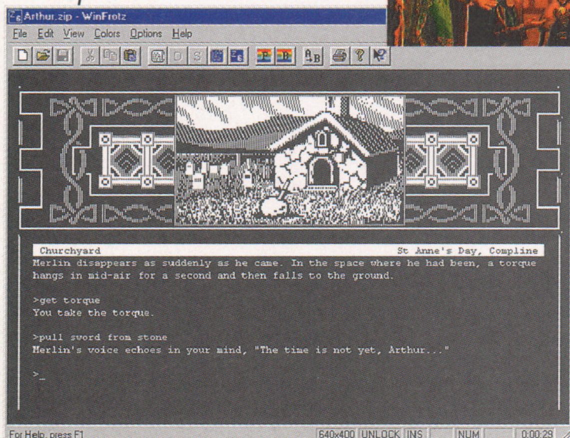
В этой статье я попробую рассказать об одном из малоизвестных жанров компьютерных игр. Ему лишь изредка уделяют внимание большие игровые журналы, представляя как эдакую экзотику. Между тем он — один из самых первых игрушечных жанров, четко выделившийся еще в те времена, когда едва ли можно было разделить аркаду, ролевую игру и обычный паззл. Ежегодный прирост игрушек в нем ничуть не меньше, чем, например, в стратегиях. Он имеет свой довольно четкий и закрытый круг поклонников, которые устраивают встречи, выпускают журналы и, собственно, делают игрушки. Название этого жанра — Interactive Fiction, по-русски его иногда именуют странноватым термином «текстовые квесты».

Контора пишет

Игры, которые надо читать

Дмитрий Резников





Скажу сразу: эта статья не будет странной. Я не буду никого убеждать в том, что текстовые игрушки намного круче своих графических собратьев, что все игры, где для открытия запертой двери достаточно мышкой подтащить к замку изображение ключа, а не набрать на клавиатуре «unlock door with key then open it», суть страшный отстой для тупых детей. Я лишь попробую обрисовать историю этого жанра, его нынешнее состояние и мой субъективный взгляд на его будущее.

«Адвенчура» и рождение жанра

В 1960-х годах фирма Digital Equipment Corporation разработала компьютер PDP, который в течение следующих тридцати лет захватил весь мир как эталон «малой» ЭВМ — машины, способной на очень многое и при этом занимающей всего-то полкомнаты. В некоторых конторах эти машины или их клоны (в том числе советского производства) используются до сих пор. PDP стала популярна сразу после своего появления, и многие научно-исследовательские институты оборудовали свои лаборатории этими чудами техники (в том числе Массачусетсский технологический, но об этом позже). Появилось огромное количество софта, написанного именно под PDP.

В начале 1970-х на свет появилась компьютерная сеть ARPAnet, объединявшая разные исследовательские институты, как раз работавшие на PDP. В те времена компьютерщики представляли собой узкую группу единомышленников, разбросанных по разным концам американской страны и мира, и им необходимо было общение. Однако, поскольку они были единомышленники, ни сеть, ни операционные системы, под которыми работали PDP, никакой защиты от взлома не имели. Собственно, и взлом-то был невозможен: зная нужный телефонный номер, можно было запросто подсоединяться к любому компьютеру в любом исследовательском центре и запускать

там программы. Хакеры процветали, процветал и программистский прогресс в эдаком открытом соцсоревновании: все видели творения друг друга, и всем хотелось выпендриться (денег на науку в то время никто не жалел).

Ранней весной 1977 года компьютерный прогресс был остановлен примерно на две недели (это было подсчитано позже). Причиной стала программка на фортране под эпохальным названием Adventure. Автором ее оригинальной версии был Вилли Краутер, однако человеком, выпустившим эту заразу в Сеть (предварительно значительно расширив незамысловатую игрушку), стал Дон Вудс. Это была самая первая приключенческая игра, которая и дала название жанру, известному у нас больше как «квест».

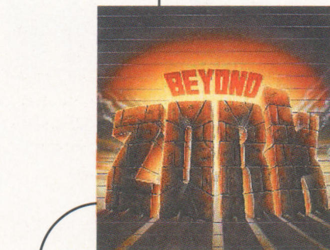
С точки зрения играбельности, содержания и сюжета Adventure представляет собой редкостный отстой, сравнимый в этом плане разве что с более знакомым нам первым King's Quest'ом. Суть игры сводится к походам по пещерам в поисках различных сокровищ, для обнаружения и изъятия некоторых из них приходилось решать отдельные задачи. Игра понимает команды только из двух слов и практически непроходима без хорошего умения пользоваться дебуггером (для получения одного из сокровищ надо безо всякой видимой причины положить в определенной комнате на пол определенный предмет). Тем не менее в 1977 году игра пользовалась у народа огромной популярностью и привела к тому, что все (в духе уже упомянутого соцсоревнования) принялись думать, что бы эдакое сделать еще более крутое. Так появился Зорк... но о нем позже.

Трудно сказать, стоит ли преклоняться перед игрой, давшей название жанру. Во-первых, название, прямо скажем, так себе (куда интереснее было бы, если бы жанр назывался, например, «зорк»). Русский «квест», кстати, значительно более конкретен и понятен — едва ли вам придет в голову обозвать «квестом», например, Oddworld или «Донки-Конга». А вот по-английски и они, и Space Quest в равной мере именуются adventure.
И ведь не поспоришь: чем «Донки-Конг» не приключение?.. Во-вторых, игра Adventure далеко не шедевр, и подражание ей привело к появлению ряда прочих нешедевроподобных игрушек.
И Краутер, и Вудс — программисты-системщики, впоследствии авторством игр себя не запятнавшие, что и неудивительно. Если бы в начале 1977 года не появилось на свет «Приключение», некая аналогичная игра появилась бы неизбежно, притом скорее всего в том же году, и не исключено, что она была бы значительно лучше и вся индустрия пошла бы по совсем другому пути.

А так индустрия пошла по следующей дороге: в Adventure играли самые разные люди, включая Билла Гейтса (Microsoft, кстати, впоследствии стала издателем этой игры для первых персональных компьютеров), авторов «Зорка» Дейва Леблинга и Марка Блэнка, а также чету Вильямс —

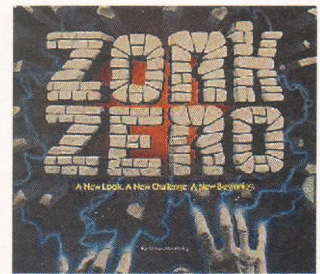
ftp://ftp.gmd.de

Самый главный адрес, который наизусть знает любой хоть немного связанный с IF человек. Именно здесь, в директории if-archive, лежит абсолютно все, связанное с текстовыми играми, — и все-все бесплатные и шароварные игрушки, и эмуляторы разных компьютеров, и солюшны, и подсказки, и программы для разработчиков, и полные архивы всех IF-журналов, и патчи к коммерческим играм — в общем, все-все-все.





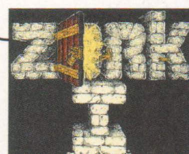
Все Зорки



Пытаться как-то нумерифицировать зоркский сериал — занятие крайне неблагодарное. «Зорки» это не Space Quest и не Ultima (которую, кстати, тоже не так-то просто правильно сосчитать), это вселенная, по мотивам которой игры делались самыми разными людьми в самые разные времена, и потому ее следует воспринимать как данность, не пытаясь внести в талмуды точные номера и идентификационные коды каждой отдельной игрушки.
Пуристы считают «истинными Зорками» только те игры, которые вышли из недр Infocom или купившей ее Activision. Однако и в этом случае при попытке подсчета возникают самые разные проблемы. Считать ли первые три «Зорка» (Zork I, II и III) тремя играми или одной, которой они по сути являются (и являлись на мэйнфреймах)? Ставить ли Zork Zero в соответствии с названием в самое начало списка или в соответствии с хронологией на восьмое/девятое место? Включать ли в список игрушку Lurking Horror, действие которой разворачивается в знаменитом Техническом Университете Великой Подземной Империи (GUE Tech) или же делать скидку на то, что у Дейва Леблинга абсолютно все было связано с «Зорком»? Считать ли Zork: The Undiscovered Underground полноценной игрой или просто рекламным роликом к Grand Inquisitor'у? Странно, согласитесь, ставить этот текстовый прикол (пятнадцать минут игры) на одну доску с таким эпическим творением, как Zork Nemesis. Наконец, куда девать три интерактивные книжки Стива Мерецки (эдакая ветвящаяся литература, где надо было самостоятельно выбирать продолжение истории), изданные Infocom, название каждой из которых начиналось со слова Zork?
В любом случае, если все же пытаться подсчитать «Зорки», никак нельзя оставить без внимания «Чародейскую трилогию» (Enchanter, Sorcerer и Spellbreaker), занимающую весьма конкретное место в истории зоркского мира. Право этой трилогии на «зоркскость» подтверждается не только местом, где в ней разворачиваются события, и тем, что рабочее название Enchanter'а — Zork IV, но хотя бы тем, что ее события упоминаются в «историческом буклете», вложенном в Grand Inquisitor. Кроме того, именно в ней впервые появились заклинания REZROV и GNUSTO, которые все мы активно использовали в Grand Inquisitor'е.
Учитывая все это, список всех связанных с «Зорком» игр от Infocom дографического (вернее, домышкового) периода выглядит так:

- *Zork I (1980)*
- *Zork II (1981)*
- *Zork III (1982)*
- *Enchanter (1983)*
- *Sorcerer (1984)*
- *Spellbreaker (1985)*
- *Beyond Zork (1987)*
- *Lurking Horror (1987)*
- *Zork Zero (1988)*

Ну и уж после всего этого на свет появились Return to Zork, Nemesis и Grand Inquisitor с текстовым прикелом Undiscovered Underground.
Однако этими играми зоркская история вовсе не ограничивается. Честно говоря, я не вижу особых причин не включать в «Зорки» некоммерческие игрушки, которые в довольно большом количестве появлялись на свет после покупки Infocom'а. Качественно игры, например, Грэхэма Нельсона, действие которых разворачивается в мире «Зорка» и GUE (Balances и The Meteor, The Stone And A Long Glass Of Sherbet), ничуть не хуже, а во-многом даже лучше своих древних предшественниц, и к тому же даже «официальные» «Зорки» не имели одних и тех же авторов — столпы жанра Марк Блэнк и Дэйв Леблинг написали только первые четыре части (по Enchanter включительно), а дальше руку уже прикладывали и Стив Мерецки (Sorcerer и Zork Zero), и Браян «Профессор» Мориарти (Beyond Zork), а также всякие совсем уж левые люди из Activision (после смерти Infocom).







Кена и Роберту. Вот последние две пары игроков и определили пути дальнейшего развития жанра, каковых обнаружилось ровно две штуки: в то время как Леблинг с Блэнком принялись углублять сюжетную основу игр, Вильямсы ловко смекнули, что на этом деле можно сгрести кучу бабок, если угодить весьма низкоинтеллектуальным потребностям американской публики. Ей, публике, не думать хочется, ей бы картинок побольше да покрасивше. Посему Adventure надо какнибудь огулливудизировать и завернуть в красивую обертку, выдав за свое творение. В результате в начале 1980-х на свет появился страшно хитовый адвенчурный плагиат King's Quest (пройдите Adventure, сравните ее с King's Quest'ом и попытайтесь найти в последнем хотя бы пять принципиальных отличий), за которым последовала череда неплохих и популярных игрушек, которые практически все при ближайшем рассмотрении оказываются битком набиты ворованными идеями. Однако если последующие серии (Space Quest, Larry и иже с ними) все же обладали каким-то собственным шармом, то у King's Quest'а он начал появляться только где-то к пятой серии. Причина проста: и Роберта, и Кен Вильямсы, как и Дон Вудс, были программистами, а не писателями. Потому фантазия у них была (и осталась, если судить по «Фантасмагории») весьма куцая.

Sierra разделила квестовый жанр на два очень разных направления, которые в основном и повлияли на его дальнейшую жизнь (введение мышиного интерфейса и исчезновение текстового ввода лишь побочные эффекты прогресса, никак не сказавшиеся на содержательности игр). Появились квесты-фильмы и квесты-книжки, голливудизированные игры с киношными картинками и задумчивые спокойные приключения с неподвижными иллюстрациями и большим количеством текста. Оба направления в равной мере рождали на свет гениальные и плохонькие игры, и оба заслуживают всяческого уважения. Примерами игр-фильмов можно назвать Neverhood, Curse of Monkey Island и Grim Fandango, а игр-книжек — Zork Grand Inquisitor, «Фауст» и Callahan's Crosstime Saloon. Характерной чертой игр-фильмов является наличие на экране фигуры главного героя. Вспомните, что вам больше всего понравилось, например, в третьем Monkey Island'е? Правильно, графические приколы, мультики и выкрутасы как Гайбраша, так и прочих героев на экране. А в «Зорке» или «Фаусте»? Содержание. Разработчики игр-книжек в первую очередь уделяют внимание сюжету игры, сценарию, текстовкам; в то время как для игры-фильма важно сделать красивые видеовставки и побольше приколов на экране. Любопытно, например, что Neverhood имел удивительно интересный сюжет, тонко и не всегда явно пародировавший Библию, однако разве кто-нибудь это помнит? Все помнят веселые пластилиновые мультики.

Собственно, статья эта должна быть про Interactive Fiction, так что вернемся к нашим баранам. IF — это исключительно экстремальный вариант игр-книг. В IF картинки уже не играют никакой роли, их место полностью занимает текст (хотя есть неплохие примеры графических IF-игр, например ранняя продукция Legend). Патриархом жанра Interactive Fiction по праву считается фирма Infocom (она сама этого так и не узнала).

Infocom: предыстория

В 70-е годы, во времена уже упоминавшихся PDP и ARPAnet в Массачусетсском технологическом институте (MIT) работали самые разные люди. Люди эти, наиболее одаренные выпускники разных вузов (как компьютерщики и физики, так и медики, психологи, философы...), были распределены по лабораториям, где исследовались разные особенности компьютерных систем, в том числе искусственный интеллект, технологии программирования, схемы построения языков и операционных систем... Все эти одаренные люди были, по большому счету, предоставлены сами себе и наделены приличной зарплатой в надежде, что, маясь своей научной дурью, они вдруг наткнутся на какое важное открытие. Надо сказать, что надежды эти были не пустые, но речь не об этом. Была в MIT'е лаборатория, называвшаяся Project MAC (впоследствии лаборатория компьютерной науки), и внутри нее была группа динамического моделирования, которая, помимо всевозможных успехов в динамическом моделировании, также произвела на свет ряд знаменитых игрушек.

Так, один молодой специалист этой самой группы написал игрушку Maze, самый древний предок Doom'а. В этой многопользовательской игре люди могли бегать по трехмерным коридорам и стрелять друг в друга, наблюдая происходящее «из первых глаз», причем экран постоянно обновлялся и вся игра шла в реальном времени. Звали молодого специалиста Дэйв Леблинг (Dave Lebling), и был он математиком.

Другой молодой специалист решил отобрать у товарища лавры самого крутого игрового программиста. Он написал игру Trivia, эдакое виртуальное телешоу, где надо отвечать на разные каверзные вопросы и тем самым набирать очки. Эта игра шла по сети (в смысле по модему)

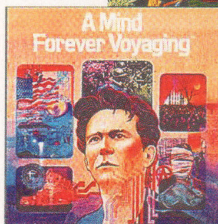
Стоит ли играть в IF?

Ответить на этот вопрос однозначно нельзя. Если вы хорошо знаете английский язык, любите читать и испытываете недостаток в хороших и умных приключенческих играх, то да. Однако не стоит думать, что текстовые квесты — некие шедевры, абсолютный идеал жанра и современным графическим игрушкам до них ой как далеко. Как раз наоборот: коммерческие игры все-таки делаются большими специалистами и призваны быть популярными. Любой фанат IF всегда покупает свежие графические квесты и с удовольствием их проходит (после чего в IF-конференциях начинается мощное обсуждение новинки). Но в текстовых играх есть свой шарм, и главное, конечно, их бесплатность и независимость от коммерческих идей издателей.

В IF-играх есть довольно много недостатков. Они зачастую значительно менее логичны, чем их современные графические собратья. В большинстве IF-игр можно «проиграть», то есть совершить некое фатальное действие, после которого игру нельзя будет довести до победного конца (например, потерять важный предмет). Часто IF-игры накладывают на вас временные ограничения, что заставляет постоянно записываться и восстанавливаться. Вас могут убить без предупреждения, вы можете часами пытаться понять, какой же именно глагол ждет от вас игра, решение некоторых задач вы так никогда и не поймете, размер вашего кармана ограничен, и вы будете долго думать, что выкинуть, а что таскать с собой и так далее. Грэхэм Нельсон, написавший «Билль о Правах Игрока», сделал это не случайно: перечисленные им пункты постоянно нарушаются в текстовых игрушках. Иногда, впрочем, бывают приятные исключения (Babel, например). Однако все эти проблемы можно обойти, если пользоваться древним лозунгом, сформулированным Элом Лоу в одном из «Ларри»: Save Early Save Often.

Зато в IF вы в полной мере сможете потренировать свою фантазию. Здесь вы найдете море еще неигранных квестов, многие из которых по сюжету чрезвычайно интересны и намного содержательнее большинства современных игр. IF — рай для людей, считающих, что современные приключения слишком просты, и с ностальгией вспоминающих старые игры от Sierra, где команды надо было печатать. Именно среди IF-игр вы найдете классику жанра, игры, которые открыли дорогу всевозможным Monkey Island'ам, Space Quest'ам и Broken Sword'ам. Ну и наконец, вы окажетесь членом привилегированного клуба любителей IF, который достаточно мал, чтобы быть весьма сплоченным и дружелюбным, который изредка организовывает встречи (в Германии обычно) и в котором у вас наверняка заведется довольно много очень интересных знакомств (авторы игр, кстати, тоже довольно общительные люди, у которых нет звездной болезни).





http://www.xyzzynews.com

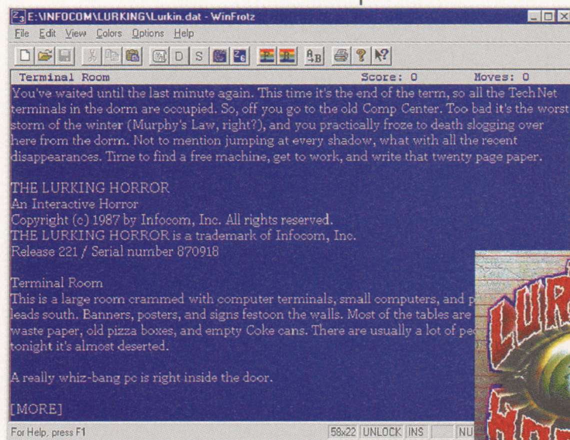
Журнал XYZZY News, один из основных СМИ текстовых игроков. Кстати, слово xyzzy, эдакий лозунг IF-жанра, было магическим заклинанием в Adventure. Журнал выходит нерегулярно, но довольно интересен.

и пользовалась жуткой популярностью. То был Марк Блэнк (Mark Blanc) — медик по образованию.

Так двое молодых специалистов и ряд их коллег и жили в дружном соцсоревновании, но тут на них свалилось «Приключение». Реакция всего Массачусетсского института была естественна: после того, как все его прошли (дебуггером грамотно воспользовался Марк), игровые фанатики принялись думать, как бы его улучшить (таким желанием были преисполнены программисты повсеместно, поэтому сейчас существует около двух десятков совершенно разных версий этой древней игры). В мае 1977 года у динамических моделировщиков нашлось достаточно свободного времени. Дэйв на языке MUDDLE (популярная на PDP вариация LISPa) написал интерпретатор команд, а Марк вместе с коллегами построили на его основе небольшую четырехкомнатную игрушку из жизни служащего. Результат был ужасен, и расстроенный Дэйв уехал на море отдыхать, а Марк сотоварищи продолжал построение миров. Именно тогда, летом 1977 года, на свет появилась первая версия «Зорка».

Тут необходимо пояснить, что значит название игры. Вообще-то одно время «Зорк» назывался Dungeon. Вернее, изначально он вообще никак не назывался. Однако у MIT'овских программистов был свой сленг, на котором слово zork обозначало недоделанную программу, и происходило от другого сленгового глагола zork, обозначавшего принесение максимального вреда (типа «зоркнуть винчестер», хотя именно такой фразы не было). Собственно, самая первая версия «Зорка» лежала в директории Zork и называлась Zork, как неоконченная программа, и именно из этой директории и под этим именем ее





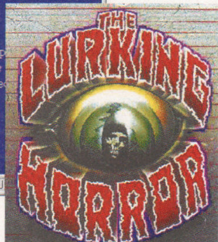
выудили с MIT'овской PDP коллеги по сети. В «Зорк» играли еще до того, как он был окончен, и случайное имя было навсегда закреплено за этой классической игрой.

Летом 1977 года «Зорк» представлял собой игру чуть меньше по размеру, чем Adventure, и примерно половину того, что получилось в конце, однако уже тогда на свет появилась династия Flathead'ов, Великая Подземная Империя, зоркмиды и любовь к лиловому цвету. Среди первых зоркских игроков был изобретатель языка LISP Джон МакКарти. Люди, зная, что группа динамического моделирования склонна писать игры, иногда залезали к ней на машины посмотреть, что там делается, и видели, что кто-то использует программу под названием Zork. Посмотрев на экран этого пользователя (была такая возможность в APRAnet), они убеждались, что это приключенческая игра. Оставалось лишь найти, где она лежит и как ее запустить...

http://www.sparkynet.com/spag/

Страница журнала SPAG (The Society For Promotion of Adventure Games). В начале существования журнала P означала Preservation, но вскоре его авторы поняли, что жанр IF далек от умирания, и слово заменили. В журнале в основном публикуются обзоры игр.





Дальнейшее усовершенствование игры шло практически постоянно. Была введена специальная газета под названием US News & Dungeons Report, где сообщалось о новых возможностях и отловленных багах. Бездонная яма, в которую игрок проваливался в темноте, была заменена на обитающих там грю. Одним из важнейших нововведений в «Зорке» было появление средств транспортировки — сперва лодки на реке, потом воздушного шара около вулкана. Транспортная проблема решалась долго и с трудом, но в конце концов лодка плавала, а шар летал (с лодкой была еще та хитрая проблема, что она являлась не только двигающейся комнатой, но ее можно было также в сдутом виде класть в карман и носить там — так зарождалось будущее могущество Infocom, строившееся в первую очередь на мощи ее интерпретаторов).

К осени «Зорк» был помещен на несколько машин и перенесен на две новые платформы. Тогда же хакер из Digital умудрился уворовать у разработчиков исходный текст программы (они специально подправили операционную систему, чтобы сделать скрытую директорию, но это спеца из DEC не остановило). После длительных трудов он умудрился переписать программу на фортране (что сами авторы считали невозможным из-за слабости этого языка), в результате чего «Зорк» стал доступен практически на любой платформе. Ближе к зиме придумали способ сохранять игру. Тогда же, поздней осенью, в игре появился первый NPC, который не только существовал, но которым также можно было командовать. Добавились драки с уклоном с сторону RPG.

Зима 1977–1978 годов чуть было не лишила человечество «Зорка». Дело в том, что авторам надоело это слово, и они переименовали игру в Dungeon (версия на фортране называлась именно так). Однако, к счастью, некая фирма предъявила претензии на это слово, и было решено не судиться, а вернуться к доброму старому «Зорку». Наконец, после ряда дополнений, в 1978 году игра получила финальную задачку, являющуюся эдаким поклоном в сторону Adventure: решить ее можно было только с помощью дебуггера, но, впрочем, в этом не было необходимости.

В 1979 году была наконец основана фирма Infocom. Изначально это была просто причина уйти из MIT, но, кроме того, у авторов «Зорка» было подозрение, что можно попробовать перевести эту игру с PDP-10, стоившей около $400 000, на какой-нибудь более дешевый агрегат.

Взлет и падение Infocom

Фирма была основана с очень неопределенными целями и уставным капиталом в $11 500. В ней собрались программисты, готовые писать что угодно: от языков и баз данных до операционных систем. Обсуждались и игровые проекты, но изначально неофициальным девизом группы было «микрокомпьютеры не имеют права на жизнь», а на более крупных машинах коммерческие игры едва ли возможны. Однако в фирме был один не программист, а самый настоящий врач, Марк Блэнк, который не видел себя в качестве системщика и сумел всем доказать, что «Зорк» — это здорово и лучшее творение команды.

Тогда инфокомовцы посмотрели на существовавшие на тот момент персоналки и пришли к неутешительному выводу. Zork использовал всю мощь малой ЭВМ, размером был за мегабайт, и ни

при каких выкрутасах в компьютер с оперативкой в 16 Кбайт не влезал. Длительные раздумья привели к выводу, что, очень постаравшись и урезав игру вдвое, можно попытаться впихнуть ее в персоналку с 32 Кбайт памяти и дисководом.

Простого урезания было недостаточно, и тогда зародилась идея знаменитой Z-машины, фантастического компьютерного чипа, который был бы способен проигрывать «Зорк», написанный на специальном, очень компактном языке. Z-машина превратилась в интерпретатор (ZIP, Z-machine Interpreter Program), который распаковывал файлы с данными игры, переводил их на ассемблер и запускал. В свою очередь, файлы с данными получались после обработки написанных на специальном языке ZIL (Z-machine Interpreter Language) программ. Программу-обработчик написали для PDP-20.

Собственно, дальше встал вопрос деления игры. Сперва планировалось просто сократить «Зорк» примерно вдвое, убрав половину сюжетных веток. Тогда были сглажены некоторые слишком сложные и непонятные задачи. Одновременно был написан вариант Z-машины для компьютера TRS-80, и пошли первые тестирования коммерческой версии. Когда все было готово, начались поиски издателя. Сперва позвонили в Microsoft (Билл Гейтс по достоинству оценил преимущество «Зорка» над «Приключением» и был известным фанатом этой игры), однако MS тогда уже занималась выпуском Adventure, и Гейтс услышал о предложении слишком поздно. В результате издателем стала фирма Personal Software Inc.

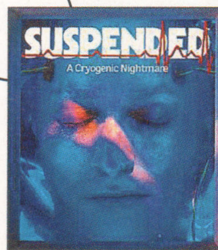
За девять месяцев было продано 1500 копий (немногим меньше, чем самих компьютеров). В 1980 году был написан интерпретатор для Apple II, и версия «Зорка» для него оказалась куда более популярна. Началась недолгая эпоха бурного расцвета Infocom. Игрушки выходили одна за другой и пользовались весьма неслабой популярностью. А за эпохой расцвета последовала эпоха заката. Дело в том, что организаторы Infocom все же хотели делать серьезное программное обеспечение и считали игрушки лишь переходным этапом. В результате однажды они выпустили программу Cornerstone, корпоративную базу данных, которая принесла фирме лишь убытки и во многом из-за которой в феврале 1986 года Infocom была приобретена Activision'ом за $7,5 млн.

Первое время казалось, что все к лучшему — Infocom, теперь лишь подразделение гиганта, принялась с еще большей активностью делать игры. Однако коммерческие интересы Activision не всегда совпадали с творческими интересами разработчиков, начались склоки. У Infocom было две электронные газеты: New Zork Times, предназначенная для публики, и InfoDupe, внутренняя. Газета InfoDupe все чаще позволяла себе всякие острые шуточки в адрес начальства Activision и тогдашней местной звезды Стива Картрайта, способного за день склепать пару хитовых игр; а когда начальство сменилось и к власти пришел Брюс Дэйвис, изначально бывший против покупки Infocom, острые шуточки сменились на откровенные злые наезды. Дэйвис в ответ принялся строить антиинфокомовские козни, списывать убытки Activision на счет именно этого подразделения, а также прикрывать удачные проекты и подсовывать под марку Infocom наиболее рискованные и малоинтересные (типа Infocomics). Так Activision угробила патриарха жанра Interactive Fiction. Но не сам жанр...

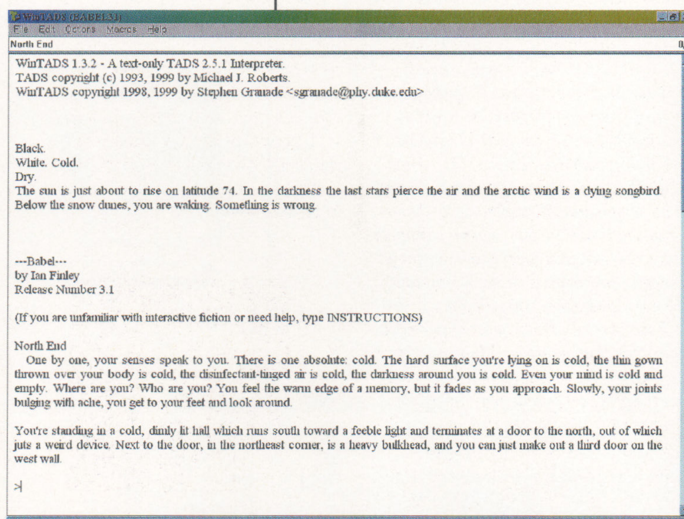
Interactive Fiction сегодня

Кроме Infocom, в жанре текстовых квестов работало очень много фирм. И игрушек в 1980-х было сделано безумное количество. В основном они работали на «неРСшных» платформах, а именно на Apple II, TRS-80, Acorn'е, Commodore 64, Amig'е, Amstrad'е, Odyssey 2, Atari, ZX Спектруме... На этих обделенных крутыми технологиями платформах долго еще появлялись новые и новые текстовые приключения, однако, говоря по правде, ни одно из них по качеству не дотягивало ни до бессмертных творений Infocom, ни до уровня современной любительской IF. Поэтому оставим их в покое (впрочем, желающие могут раздобыть эмулятор нужного компьютера, дисковые картинки под него и вперед).

Неправильно считать, что IF это любой текстовый квест (под таковым понимается игрушка, где полностью или почти полностью отсутствует графика, заменяемая

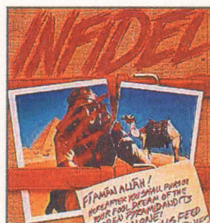


Одно из преимуществ Interactive Fiction в том, что никто не догадается, чем вы занимаетесь. Вот, например, увидев у вас на мониторе такую картинку, ваш босс будет уверен, что вы работаете. Наивный!..



текстовым описанием мест и событий). В конце 1970-х — начале 1980-х годов графика существовала в очень ограниченном количестве, далеко не на всех имевшихся компьютерах, да и была, в общем, настолько низкого качества, что волей-неволей приходилось дополнять ее более внятными текстовыми комментариями. Потому тогда просто все игрушки жанра adventure (того, который по-русски именуется квест) были текстовыми, однако термин fiction (беллетристика) едва ли к ним подходит. Современная IF появилась значительно позже, где-то во второй половине 1980-х, когда игры без картинок могли приниматься публикой и приносить доходы только при наличии сильной литературной базы.

Когда Infocom ликвидировалась, люди, в ней работавшие и творившие, никуда не пропали, а, напротив, продолжили активную творческую деятельность, сделав многие лучшие игры последних лет. Часть из них во главе с Бобом Бэйтсом еще в активижновские времена Infocom'а организовала фирму Legend Entertainment, другая разбрелась кто куда. Браян «Профессор» Мориарти, например, ушел в Lucasfilm и сделал там Loom, а затем и Dig. Майкл Берлин делал Altered Destiny и некоторые квесты Interplay. Стив Мерецки как был вольным художником, так им и остался, то работая в Legend, то в Activision и, наконец, вместе с Мориарти организовал свою фирму Rocket Science и сделал Space Bar.



Еще во времена процветания Infocom'а отдельные энтузиасты писали собственные текстовые игры и, надо сказать, делали это зачастую очень неплохо. Однако, когда времена Infocom'а подошли к концу, появилась уже насущ-

http://interactfiction.miningco.com

Страничка, посвященная IF. Довольно много полезной информации, постоянно появляются разные умные статьи и обзоры — тут автор наглядно демонстрирует, что в равной мере любит как IF, так и современные графические приключения.

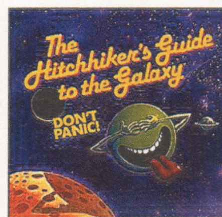
IF-софт

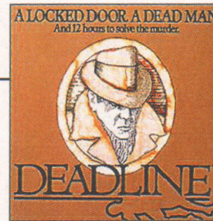
Игры жанра IF, во всяком случае лучшие их представители последних времен, примечательны тем, что играть в них можно почти на любом компьютере: они пишутся в одном из существующих форматов, программы для чтения которого, в свою очередь, существуют и на PC, и на «Маке», и на многих других платформах (включая «Амигу», «Спектрум» и даже компьютеры-палмтопы с Windows CE).

Самой популярной IF-платформой сейчас считается Inform, C-подобный язык программирования, созданный Грэхэмом Нельсоном. Inform пришел на смену несколько устаревшему сейчас TADSу, Text Adventure Development System (хотя игры под TADS пишутся и сейчас, например Babel). У Inform'а перед TADS имеется целый ряд преимуществ — начиная от более совершенного программного синтаксиса и заканчивая всяческими хитрыми возможностями типа включения графики и звука, а также поддержки real-time игр. Inform к тому же по сути своей является продолжением старой Z-Machine от Infocom'а — во всяком случае файлы, им созданные, совместимы со старыми dat-файлами инфокомовских игр, и эти самые старые инфокомовские игры можно запускать на современных информовских клиентах под Windows.

Впрочем, если вы не собираетесь писать собственной IF-игры (хотя было бы интересно посмотреть на русскоязычный текстовый квест), то вам достаточно знать все о клиентах, с помощью которых можно запускать чужие творения. Клиент TADS существует в версиях для Windows 3.x и 9x, DOS, OS/2, Linux, Mac'а, Acorn'а, Atari и Amig'и, а для Inform'а есть целая куча всевозможных клиентов, наиболее современным и сильным из которых является Frotz, опять же имеющий версии для разных систем, включая палмтопы. Помимо этих, существуют также менее распространенные или устаревшие IF-платформы типа Hugo, Adventions и так далее; они также имеют множество клиентов, и под них изредка появляются игры, однако нынешняя ситуация такова, что Inform с TADSом просто технически настолько сильны, что игры, написанные под другими платформами, не имеют шансов на успех: в Inform'е, например, заложена очень сильная система синонимов, что значительно облегчает жизнь игрока. Inform-игры легко отличить по расширениям .z5 и .z8, а TADS — по .gam.

Наконец, если вы стремитесь ознакомиться с древними предками обычных квестов, выходившими на разных «нePC подобных» компьютерах (вернее, не «IBM-PC подобных»), то вам надо обзавестись эмулятором нужной машины и поискать в сети файлы с играми для нее. Многие старые софтверные компании сейчас бесплатно раздают свои хиты начала 1980-х, в том числе игрушки под Apple II, Spectrum, Amig'у...



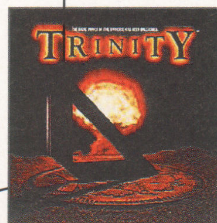


ная необходимость в написании IF-игр, примерно такая же, что двигала в свое время отцами-основателями Infocom при написании «Зорка». И, надо отметить, что, хотя первые несколько лет после кончины Infocom наблюдалось мрачное затишье в области текстовых квестов, в 1990-х количество очень хороших и интересных игр начало неуклонно расти и появились первые звучные имена, произносимые в среде знающих людей почти с таким же благоговением, как имя Дэйва Леблинга.

Собственно, сейчас IF существует и процветает как новая форма искусства. Честно говоря, лично я считаю, что компьютерные игры вообще имеют такое же право называться искусством, как кино, музыка и литература, однако к IF это относится в наибольшей мере. Дело в том, что IF делается руками энтузиастов-одиночек в свободное от основной работы время, за эти игры никто не получает денег и никогда не пишет их в расчете на большие доходы. Надо сказать, что и отношение пользователей к IF-играм довольно необычно для компьютерных игр: здесь не считается зазорным пользоваться подсказками или полными солюшнами, напротив, большинство игр допускает возможность игры «на автомате», то есть вы просто сидите перед монитором и читаете текст, как книгу. Это, впрочем, довольно неправильный подход к делу, так как талант автора в IF проявляется не только в литературе, но и в умении делать красивые, логичные и умные задачки.

Энтузиасты IF считают одним из главных плюсов этого жанра то, что он поощряет собственную фантазию игрока. Текстовые описания комнат («комнатами» я по традиции именую любые места, которые можно посетить в игре) и событий дают ему право самостоятельно додумывать недостающие детали. Вы сами вольны решать, как выглядит игровой мир, и это позволяет текстовым приключениям создавать, как ни странно, значительно более глубокую и яркую атмосферу. Кроме того, фантазия игроку зачастую просто необходима: только умение явственно представить себе описанные в игре места и события помогает найти решение некоторых задач. В современных играх давление на фантазию становится все больше, например в Interstate Zero или I-0 многие важные вещи просто не упоминаются в тексте: вы должны сами догадаться, что в автомобиле имеются бардачок, руль, переключатель скоростей и педали.

telnet://fovea.retina.net:4000
A MUD Forever Voyaging
Место, где можно встретить практически всех известных в мире IF людей и где собираются любители этого жанра.



В последнее время жанр IF переживает удивительный подъем. Современные представители IF имеют мало чего общего со своими собратьями десятилетней давности: их в значительно большей степени можно считать литературой, нежели играми. Становится все больше крайне необычных и интересных творений, которые не только играются, но и читаются с огромным удовольствием. Кстати, в жанре IF пробовали себя довольно многие современные писатели, причем не только фантасты (как Дуглас Адамс) и фэнтезийщики, но и... как бы это сказать... просто современные писатели, реалисты (например, игра She's Got A Thing For A Spring), и не только в коммерческих играх, как Адамс.

Во многом популяризации IF помогла организация ежегодных конкурсов на лучшую IF-игру года, которые проводятся с 1995 года (до того конкурсы тоже были, но велись по конкретным IF-платформам). Постоянно издаются различные журналы, посвященные IF (XYZZY News, SPAG и прочие), и кипит жизнь в двух телеконференциях (rec.games.int-fiction и rec.arts.int-fiction). Кстати, росту популярности IF в народе, бузусловно, способствовало и явное затишье в области хороших приключенческих игр, наблюдаемое в последнее время в индустрии, увлекшейся попсой в лице real-time стратегий.

Вообще-то, пожалуй, тема полного превосходства квестового жанра над всеми прочими — для другой статьи. Однако факт остается фактом: сколь бы мы ни любили пострелять, потоптать и постратегировать, нам по-прежнему хочется смотреть кино и читать книжки (гм... тем, кто еще не разучился, по крайней мере). И даже ярых фанатов боевиков и спецэффектов нельзя очаровать фильмом с полным отсутствием сюжета. Конечно, есть кино, которое смотрится только благодаря мощной работе пиротехников и компьютерных художников (типа «Бэтмена и Робина»), но все же хитами становится кино, не обделенное лихо закрученной сюжетной линией. И все потому, что даже в боевиках важнее не стрельба и драки, а содержание; и киноиндустрия это поняла (сравните хиты-99 с хитами-92). Поймет и индустрия компьютерных игр. Она же поймет и еще одну важную вещь: в то время как стратегии и 3D-стрелялки суть игры многоразового использования, квестов хватает лишь на один проход, после чего человек снова идет в магазин. И в этом магазине его уже должно ждать продолжение — таков бизнес. MG

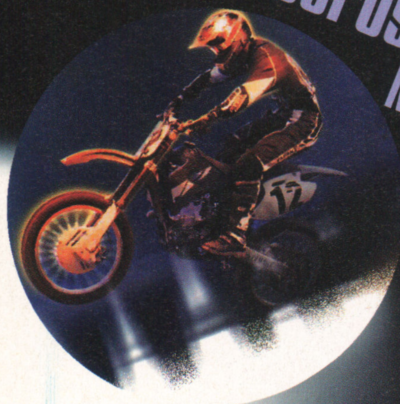
МЕГА MIX

В этом выпуске:

F1 2000 на страницах 65—68



на страницах 73—76 Motocross Madness II



Flying Heroes на страницах 69—72

Сидели мы как-то с господином Лешей Котко на крыше нашего здания, пили кофе из фарфорового сервиза нашего главреда и вдруг Леша подумал: а как было бы здорово, если бы у всех сотрудников нашей редакции были крылья! Мы начали мечтать... Утро начиналось как обычно. Около пяти часов вечера на балкон 17-го этажа бизнес-центра приземлился Петя Курков, волоча за собой неглаженые крылья. Не успел он как следует почистить перышки, как с посадочной жердочки его потеснила литературная редакция, которая с громким гвалтом и квохтаньем понеслась по коридору к себе, тщательно облетая плафоны на потолке. Прилетел главред. Он был весел, задорен, поэтому накрыл крыльями монитор и приступил к работе — прохождению второго Thief. Периодически ответственный редактор Юра Травников в воздухе засмотрелся на посадку отв. секр. и зацепился за тарелку, в результате чего редакция осталась на день без сети, а Ю.Т. — без обеда, так как сняли его только к ночи. Постепенно собрались все остальные участники действа. Постепенно все разобрались, кто где сушит сегодня крылья, и закипела работа... А мы допили кофе и ногами побрели вниз, к нам в редакцию. По дороге встретили главного редактора: он нес в редакцию коробку от холодильника, чтобы накрыть монитор, дабы поиграть в Thief 2. Вокруг продолжалась обыденная жизнь. А игры — они не реальны. И в этом их главное достоинство.

Искренне Ваш Данила Матвеев

КОРОЛЕВСКИЕ гонки



Барсуков Николай

Именно сейчас, когда чемпионат «Формула-1» в разгаре, мы решили рассказать об этой игре. Безусловно, основной интерес она представляет именно для фанатов этого вида спорта. Компания Electronic Arts уже давно занимается выпуском спортивных игр. Практически каждый год выходят игры с одними и теми же названиями, за исключением цифры, обозначающей текущий год. Таким образом, постепенно растет линейка игр, естественно, все более красивых, правдоподобных и интересных.

Уже полвека проводятся соревнования по этому виду спорта. За это время далеко вперед шагнули и сами машины, и техника их пилотирования. Не обходилось и без трагедий: за все время существования чемпионата не один гонщик погиб, погребенный под пылающими останками своего болида. Несмотря на эти трагические эпизоды, гонки продолжают существовать и радовать своих болельщиков красочными шоу. К сожалению, всего четырнадцать раз в году проводятся гонки «Формулы-1»... Четырнадцать трасс, одиннадцать команд, двадцать две машины. Вот и все.

Дело в том, что участие в гонках требует от команды наличия целой индустрии обслуживания. В нее входят и конструкторы, разрабатывающие все более мощные двигатели, все более обтекаемые корпуса, все более умную электронику, следящую за состоянием машины и помогающую пилоту в ее пилотировании, целая армия механиков высочайшей квалификации, способных настроить этот тончайший инструмент так, чтобы он смог тягаться с такими же мощными, умными и обтекаемыми, но принадлежащими другой команде машинами. И это далеко не все. Именно поэтому только двадцать два счастливчика во всем мире могут почувствовать в руках руль настоящего болида. Итак, чемпионат 2000 года, ключ на старт....

Пафосный видеоролик предваряет игру. Никакими особыми достоинствами он не обладает, но в нем можно увидеть довольно интересный эффект. Болид «Формулы», с которого стягивают кусок ткани, постоянно изменяется, демонстрируя раскраску и символику всех команд участников. Но это нельзя отнести к достоинствам самого ролика, скорее можно похвалить его режиссера.

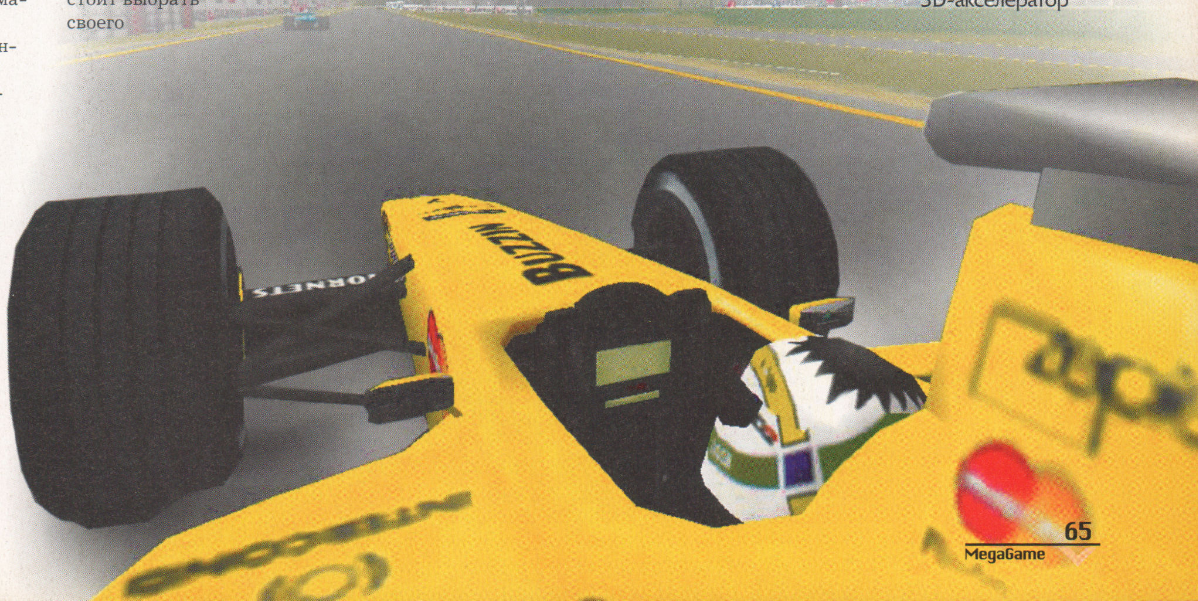
Теперь нам предстоит выбрать своего гонщика. Как я уже говорил выше, их в игре ровно двадцать два. Кому-то придется по душе импульсивный Шумахер, а кто-то предпочтет более спокойного Хаккинена. В принципе от этого ничего не зависит, машину-то придется вести вам. Скорее тут надо выбирать из чисто субъективных симпатий,

Паспорт

F 1 2000

Жанр: гоночный симулятор
Разработчик: Electronic Arts Sports
Издатель: Electronic Arts
URL http://www.ea.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II-266 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор



Трудовая специфика

Специфика гонок «Формулы-1» включает в себя и такой немаловажный фактор, как необходимость периодических остановок. Они носят название пит-стоп и призваны поддерживать машину в работоспособном состоянии. Настройки машины невероятно сложны, к тому же их запрещено производить на пит-стопе, поэтому остается только долить топлива в бак, сменить резину и протереть пилоту стекло шлема. На самом деле все не так просто. Дело в том, что из-за малого веса и огромной мощности машины масса топлива, залитого в баки, становится важнейшим фактором. Лишние десять килограммов веса — это лишние две-три сотых секунды, потерянные на каждом круге. Это может стоить гонки, поэтому никто не доверил компьютеру такую важную часть соревнований, как определение минимального количества топлива, необходимого для того, чтобы достичь следующего пит-стопа. Из всего этого вытекает тактический элемент игры. Можно, например, заправиться совсем немного на старте, затем на машине, более легкой, чем машины соперников, вырваться вперед, а когда топливо будет на исходе, использовать этот запас времени для дозаправки. Или, наоборот, заправиться под завязку, порядочно отстать от остальных, но зато, когда они все поедут заправляться, спокойно нарезать круги на уже изрядно полегчавшей машине. Вариантов масса, какой именно нужен на конкретной трассе, сильно зависит от ее конфигурации, но с этим вам интереснее будет разобраться самим. Кроме топлива, периодической замене подлежит и резина. Дело в том, что у болидов «Формулы» колеса сделаны отнюдь не из простой резины. Гораздо более мягкая и тягучая субстанция буквально приклеивает машину к дороге, к тому же температура резины здорово сказывается на управляемости. Вам предстоит несколько замен резины по ходу одной гонки. Она очень быстро стирается и машину начинает носить по трассе, а это чревато столкновением и даже вылетом. А из вылетевших с трассы машин, по статистике, возвращается в гонку только каждая третья. Менять же резину очень часто тоже нельзя: во-первых, необходимо останавливаться, а это большая потеря времени, во-вторых, холодная резина на протяжении нескольких кругов только достигает рабочей температуры и оптимальной мягкости, это тоже значительно сказывается на управляемости. Все эти тонкости необходимо освоить и применять на практике. По моему опыту, оптимальным является две замены резины за гонку, ну максимум — три. Этот показатель колеблется в зависимости от типа выбранной резины. В игре есть погода, а погода — это такое дело, которое может испортить даже самую замечательную гонку. Именно для этого существует специальный, жесткий,



тип резины, разработанный для неблагоприятных погодных условий. Его особенностью является наличие протектора, несколько похожего на протектор колеса обычной машины. Такая резина помогает удержать болид на мокрой трассе, к тому же она стирается гораздо медленнее, чем ее более мягкая родственница. Выбор типа резины может повлиять на выбор количества пит-стопов, а он, в свою очередь, на количество топлива, заливаемого за одну заправку. Таким образом, мы имеем сильный тактический элемент в игре, наличие которого можно только приветствовать. Кроме описанных выше тактических моментов нельзя не вспомнить о собственно настройках самой машины. Их масса. Баланс тормозов позволяет регулировать длину тормозного пути. От каждой конкретной трассы зависит, что вам больше необходимо: быстро сбросить скорость на резком повороте, или сэкономить подольше резину. Да и управляемость меняется в зависимости от того, какие тормоза у вас доминируют — передние или задние. Эти тонкости не играют такой роли, как описанные выше, но когда вы с ними разберетесь, появляется желание идеально подготовить машину к гонке. Кто-то будет выигрывать и с автоматически настроенной машиной, но, поверьте, сделать это самому очень полезно. Выигрыш значительный и легко может стать решающим, если вы выходите на финишную прямую, имея на хвосте не своего верного напарника, а исчадие ада из команды конкурентов, которое итак всю гонку портило вам нервы.

Угол наклона антикрыльев, коэффициент усиления руля — слишком долго перечислять все изменяемые параметры в вашем болиде. Грамотно настроенный, он приобретает индивидуальность и ведет себя совсем не так, как его близнец, на котором ездит ваш напарник. Разобравшись с этим, вы получите приличную фору над противниками, а себя почувствуете специалистом. Если же вам не очень хочется лезть в эти дебри, то пользуйтесь автоматическими настройками и всегда будете иметь среднюю машину на трассе. Не забудьте только о том, что для каждой трассы машину надо настраивать отдельно.

ных элементов, призванных максимально правдоподобно передать атмосферу гонки. Это и механики на пит-стопе, и заправщик, ожидающий вашей остановки, даже человек, показывающий вам на каждом круге плакат с вашим положением в гонке и отрывом от преследователей, хотя эта информация входит в интерфейс и постоянно находится у вас перед глазами. Внимание к мелочам просто удивительное, впрочем, это можно понять. Играть-то будут люди, любящие этот вид спорта, а именно они болезненнее всего реагируют на малейшие отклонения от истины, допущенные со стороны разработчиков. Вы можете сознательно уменьшить количество второстепенных деталей, если ваша машина не тянет обработку всех этих наворотов, но поверьте, когда все стоит по максимуму, придраться к неправдоподобию просто невозможно.

Помимо вас на трассе будет находиться еще более двадцати машин. Двадцать из них — оппоненты, но есть одна, которая по мере сил будет помогать вам в благородном деле завоевания заветных очков. Это машина вашего напарника по команде, ее легко узнать по окраске, обе машины в команде должны быть окрашены строго одинаково, об этом даже есть специальный пункт в уставе FIA. Если вы действительно хотите добиться хороших результатов, следите за количеством очком у вас



А впереди крутой поворот... И зрители на трибунах... Ну это ничего — главное, что в них тормозить будет мягко и привольно, так что в принципе можно и не поворачивать.

или на худой конец по цвету машины. Надо только заметить, что в последние несколько лет спор за кубок ведут только две команды. Это МакЛарен и Феррари, так что вполне можно сделать вывод о техническом превосходстве их машин над остальными и ориентироваться на это.

Теперь несколько слов о гоночных трассах. В игре присутствуют все трассы, существующие в действительности. Мало того, по словам разработчиков, при конструировании трасс они пользовались официальными съемками и замерами, так что реализм тут вполне на уровне. Каждый поворот и каждая шикана соответствуют своим реальным прототипам. Все, начиная от расположения пит-лейна и до зрительских трибун, именно так, как на настоящих трассах «Формулы-1». Состав трасс несколько меняется из года в год, но тот, что дан в игре, строго соответствует составу трасс этого года.

Кроме самих трасс в игре можно увидеть и массу второстепен-



Вид немного сверху. Вид, согласитесь, совершенно психоделический — особенно на скорости 300 километров в час. Так что людям со слабым вестибулярным аппаратом и большими мониторами категорически не рекомендуется.

и у напарника и, когда разрыв станет значительным, постарайтесь отдавать побольше тому, у кого их больше. Это называется командной тактикой, разрешено правилами и здорого облегчает путь к вершинам славы.

Остальные двадцать соперников отнюдь не ставят себе целью облегчить вам путь к заветному кубку, по этой причине придется как-то иначе находить с ними общий язык. Начнем с того, что выпихнуть врага с трассы отважится только камикадзе. Болид «Формулы» весит всего около 600 килограмм, в основном за счет того, что все не несущие детали выполнены из сверхлегких углепластиков да и двигатель там стоит керамический. Таким образом, любое сколько-нибудь значительное столкновение приводит к полному выходу из строя всего оборудования и делает продолжение гонки невозможным. В игре этот момент реализован очень правдоподобно. Стоит вам задеть кого-либо недостаточно нежно, как тут же голос за кадром предупредит вас о том, что ваш передний споллер валяется где-то позади. После этого можно смело забыть о круге, пройденном за хорошее время, так как аэродинамика машины резко изменилась. Небольшие неисправности можно устранить, заехав на пит-стоп, более значительные ведут к выбыванию. В связи с вышеизложенным, в качестве борьбы за место под солнцем можно предложить только грамотное вождение и экономичное прохождение трассы (оптимальная траектория). Никто из врагов не лезет на рожон, так что соревнования проходят в дружественной атмосфере.







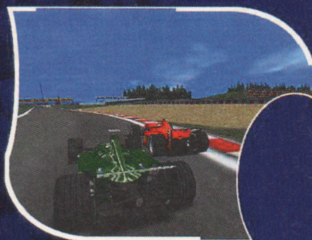
Оценить интеллект противников довольно сложно. Дело в том, что в «Формуле» счет идет на тысячные доли секунды, поэтому понять, насколько тот или иной гонщик грамотно идет по трассе, практически невозможно. Вам просто не придется разглядывать противников, так как ваш болид далеко не самый послушный на свете и требует к себе неусыпного внимания.

Хрупкость вашего болида заслуживает отдельного разговора. Видимо, в целях достижения максимального реализма разработчики старались описать возможно большее количество различных неисправностей. Надо признать, что это им удалось. Все, начиная от стирающейся резины и заканчивая отлетающими при столкновениях деталями подвески, сделано качественно и правдоподобно.



К сожалению, этого нельзя сказать об окружающем машину мире. Как бы вы ни старались, сломать ограждение или задавить механика, вам не удастся. Впрочем, вряд ли это можно назвать недоработкой, ведь, в конце концов, это спортивный симулятор, а значит, у вас не должно появляться таких кровожадных желаний. Еще один момент, требующий описания: в случае если ваш болид не способен более к самостоятельному передвижению, вас тут же сажают в новый и нежно опускают на трассу. На мой взгляд, это несколько неестественно. Давайте уж тогда начинать гонку сначала, а то нечестно получается по отношению к противникам: они-то выбывают насовсем.



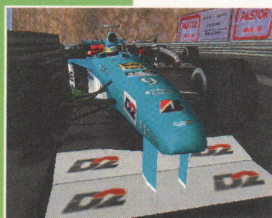






Низколетящие чудовища

Степень симуляторности — именно таким термином можно назвать то, что сделали ребята из Electronic Arts Sports. Теперь это понятие растяжимое, в смысле настраиваемое. Дело в том, что нам предлагают попробовать посидеть за рулем абсолютно правдоподобной модели болида. Естественно, что далеко не каждый сразу сможет носиться, как Барикелло, нарезая круги за смешное время. Наверное, вообще никто. Для того чтобы мы с вами не чувствовали себя ущербными, нам дали возможность постепенно привыкать к управлению этим чудовищем, шаг за шагом изучая все тонкости этой науки. По умолчанию все настройки стоят на полное соответствие реальной модели, и проехать хоть один круг совсем не просто. Просто проехать, а не поставить рекорд. Именно поэтому мы можем несколько упростить управление, передав некоторые функции компьютеру. Например, торможение с 300 до 60 километров в час с одновременным поворотом выполнит далеко не каждый, поэтому мы можем поставить флажок напротив пункта, название которого можно перевести как «помощь в торможении». Тогда при приближении этого ужасного поворота, о котором я только что говорил, включатся тормоза и плавно сбросят скорость, чтобы мы могли нормально вписаться в него. Поездив какое-то время при помощи этой опции, освоившись с поворотами, можно попробовать отключить помощь и произвести торможение самостоятельно. Точно также следует поступить, если машина наотрез не хочет вписываться в повороты. Просто включаем помощь в поворотах и вращаемся, как хотим. Машина поворачивает сама, оставляя свободу поворота руля, достаточную для выбора оптимальной траектории и все. Таким образом, можно отрабатывать повороты и торможение отдельно друг от друга. Попеременно выключая то одну то другую опцию, можно постепенно приноровиться к каждой из задач отдельно и в один прекрасный момент выключить все и почувствовать полную свободу управления самой быстрой машиной в мире. И наоборот, если включить обе эти опции, то можно сажать за «Формулу» своего младшего братишку, которому еще не исполнилось десять, пусть погоняет. Такая вот гибкая реалистичность доступна нам в этой игре. Я описал только две основные опции помощи, на самом деле их гораздо больше. Практически можно просто держать кнопку газа и машина сама победит в гонке, правда, если вы ее перед этим грамотно настроили. В правилах FIA есть ограничения на количество применяемой электроники. Это произошло после того, как некоторые команды стали держать машину на постоянной связи с суперкомпьютером, который обрабатывал всю ситуацию на трассе, начиная от влажности воздуха и заканчивая температурой дорожного покрытия. Этот компьютер практически устранил пилота от управления болидом. Наверное, в спорте неприменимы такие методы, а мы вполне можем





себе это позволить, тем более что со временем нам будут не нужны эти костыли.
Еще один момент, касающийся облегчения участи геймера, рискнувшего взяться за освоение такой непростой игры. Гонка «Формулы-1» продолжается около двух с небольшим часов, вполне естественно, что это несколько утомительно, да и не у каждого найдется время сидеть два часа за компьютером безо всякой связи с внешним миром. Специально для таких случаев предусмотрена возможность уменьшить количество кругов, необходимых для прохождения трассы. Соответственно уменьшается и срок эксплуатации резины и время, которое можно проехать на данном количестве топлива. Это очень удобная возможность, особенно ощущаешь ее полезность, когда необходимо посмотреть качество настроек, а целую гонку ехать просто не хочется. Просто приятно видеть такую искреннюю заботу разработчика о геймере. В самом деле, почаще бы так о нас заботились, глядишь, и вечный конфликт между программистом и геймером ушел бы постепенно в историю.
Осталось только добавить, что играть в F1 2000 лучше все-таки с рулем. Заядлые клавишники, опустите оружие — я один из вас, но действительно, когда мне удалось сыграть в нее, ухватившись за руль, я понял: эта игра просто заточена под этот бестолковый в большинстве игр предмет. И если вы меня спросите: «Стоит ли купить руль только для того, чтобы играть в F1 2000?» Я вам отвечу: «Стоит!» Потому что игра великолепная, а играть в нее интересно.



Кстати, повреждения машины можно отключить и тогда все становится намного проще, хотя и не так интересно.

Несколько слов о графической реализации игры. Она поддерживает все графические разрешения, имеет массу всевозможных настроек графики. Например, можно уменьшить детализацию кокпита, а можно сделать попроще деревья или здания. Вообще, регулируется все, даже детализация изображения в зеркале заднего вида. Естественно, и количество полигонов на машинах противника не препятствие для тех, у кого слабая машина, но сильное стремление поиграть в эту игру. По максимуму, на каждый болид приходится приблизительно по 1200 полигонов, по-моему, это достойное количество. Если у вас нормальная машина, то остается только наслаждаться.



Их оказывается тут много! Но сталкивать с трассы никого не рекомендуется: еще неизвестно, у кого будет больше проблем в результате сего действа.



И гляжу я сквозь прорезь прицела на убегающую спину врага. Но я только что шины поменял, так что убежать от меня совершенно нереально.

Звук представляет собой то, что должен слышать пилот во время движения, ни больше ни меньше. Сложно сказать, хорошо это или плохо, но реалистично — это точно. Слышно все, от визга резины до визга двигателя, работающего на 17 000 оборотов. Красота. Наши действия комментируются, но эту опцию можно отключить. Слышно трибуны, они проносятся мимо со страшной силой, и отдельные выкрики разобрать просто не успеваешь. Хорошо реализован эффект Доплера: когда мимо проносится машина, меняется частота звука, с которым работает ее двигатель. Сделано качественно и с умом. Музыка в меню довольно приятная и ненавязчивая, отключить не хочется.

Игровой процесс очень увлекателен. Понимаешь это не сразу, надо разобраться в управлении, почувствовать машину, а уж потом, когда сделаешь первого своего соперника, приходит ощущение свободы. Скорость недетская, мелькают повороты, отыгрываются вожделенные секунды — приятно вспомнить (я старый фанат «Формулы», возможно, не все меня поймут. С другой стороны, игра ведь делалась именно для нас, тех, кто не может спокойно спать, если не их гонщик сегодня взял подиум.)

В заключение принято подводить некоторые итоги, сделаем это и мы. Игра уже заслуживает своей рубрики за реализм, с которым все сделано. Но это далеко не единственное ее достоинство. Графика вполне соответствует году выпуска, все прекрасно выглядит и плавно движется, управление по вкусу, азарта хоть отбавляй. Что еще надо? Только чтобы топлива хватило до финиша, а там гори все синим пламенем. Нам-то главное первыми прийти, а остальные пусть в выхлопную трубу мне смотрят на протяжении всей гонки — вот он кайф! Настоящему фанату «Формулы-1» посвящается, да и только. Спасибо, разработчики EA Sports! Уверен, многие из тех, кто смотрит сейчас гонку, завтра пойдет в магазин за вашей игрой. Вы ведь этого хотели? MG



Вот такую картину наблюдает бешеная птичка, когда пролетает низенько-низенько над трассой!

Алексей Кравчун

Пролетая на гнезде кукушки...

Знаете, о чем сейчас пойдет речь? Попробуйте догадаться по внешним признакам. Предельно простое управление, максимум динамизма и адреналина в крови. Что это? А-А-А. Именно оно. Flying Heroes от Take 2 Interactive и Illusion Softworks. И учтите, это настоящий адреналин!!!

Паспорт

Flying Heroes

Жанр: action
Разработчик: Illusion Softworks
Издатель: Talonsoft

URL http://www.talonsoft.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II-400 МГц
RAM: 64 Мбайт
3D-акселератор

Что удивительно, у предельно простой по геймплею аркады есть предыстория. Хорошая добротная предыстория, которая мало того, что просто присутствует на диске, так еще и логично вплетена в геймплей. И если с ней — предысторией — не ознакомиться, то происходящие в игре события будут вызывать, как минимум, легкое недоумение. Поэтому следующие несколько абзацев статьи отведены под изложение событий предшествующих игре.

Все действо происходит в королевстве Хисперия (Hesperia). Мир колдовства и магии, могучих воинов и хилых визардов. Пространство, где правят сталь клинка и жар файрбола. Издревле Хисперией правили четыре могущественных клана. Каждый имел сильную военную школу, и каждый хотел полностью подчинить своей власти другие кланы. Не утихали великие войны, кровь текла реками, а одержать победу так никто и не мог: силы были воистину равными. За время кровопролитных войн каждый клан заметно терял в численности (но равновесие все равно сохранялось), и вот уже все четыре клана оказались на гране гибели (но уже не от меча соперника, а по причинам банального инбридинга). Казалось, уже ничто не спасет ситуацию, но тут появился мудрый и могущественный чело-



Местный вариант «скирмиш». Настроить можно практически все, что угодно. Разве что цвет глаз противника выбрать не дают.

век (согласно истории, волшебник), который нашел выход из столь плачевной ситуации. Он предложил не воевать, а вместо этого устраивать боевые турниры за право господства над той или иной территорией. Без крови, без смертей (благодаря магии осуществить это было совсем не сложно). Бои должны были проходить в воздухе на летательных аппаратах (у каждого клана свои типы летсредств), а поверженные смельчаки не умирали, а снова могли оседлать своих «птиц» и вернуться в бой за право первенства.

Вот такая нехитрая предыстория. В игре вы представлены одним из членов клана (какого, можно выбрать в начале игры), «зеленым» еще новичком. Вы только начинаете свою карьеру в рядах воинов-спортсменов, отстаивающих честь клана на турнире. Для полной победы вы должны пройти через три круга соревнований, одержать победу над множеством противников, скинуть в «лузера», если угодно. По принципу игра очень схожа с Quake III: Arena. Вам также предстоит сражаться на сменяющих друг друга аренах и так же, как и в Quake, по мере продвижения сложность игры будет постепенно нарастать. Но это лишь суть игры, теперь же давайте разберемся в деталях.

Апгрейды

Чуть подробнее мы поговорим о системе апгрейда кораблей и вооружения. Изначально купленное оружие имеет уровень апгрейда, равный нулю. В дальнейшем, заработав некоторое количество денег (весьма немалое, следует заметить), можно усовершенствовать любое средство уничтожения еще на три уровня. В результате оружие сначала становится уровня light, затем переходит на medium, а затем на heavy. Цена каждого последующего апгрейда многократно возрастает. Заплатив указанную сумму за усовершенствование, вы улучшите следующие характеристики вашего оружия: ammunition, primary damage и secondary damage. Причем, в бою рост класса вы заметите тут же: убойная сила возрастает многократно.
Похожим образом обстоят дела и с апгрейдом кораблей. Те же четыре класса апгрейда: none, light, medium и heavy. Разумеется, изменению подлежат несколько иные характеристики. А именно: health points, mana points и shield points. Апгрейд корабля стоит значительно дороже любого оружия, но новая машина многократно окупают себя на заработанных фрагах.



Включен режим невидимости. За краткий промежуток времени, что работает этот полезный бонус, нужно успеть «настричь» максимальное число фрагов.

быстры и невелики по размерам. Основная тактика ведения боя такова: подлетел на скорости, засадил парочку магических зарядов и скрылся в неизвестном направлении. Для соблюдения общего баланса убойная сила любого вида магии клана достаточно невелика (в сравнении с вооружением других группировок). Шесть разновидностей атакующей магии и шесть видов другого оружия у каждого противостоящего клана.

Вот, например, у Hammer Crafts это оружие обладает жуткой убойной силой. Но сами летательные аппараты (чудо техники,

Вооружение и бонусы

Нет смысла описывать каждое оружие в отдельности: это займет больше места, чем статья, но пару общих слов мы все-таки скажем. У каждого клана имеется по восемь видов оружия: для каждого клана различного. У каждого оружия по два режима стрельбы (secondary damage и primary damage). Прямо как в Unreal Tournament. В первом режиме любая пушка бьет быстро, но наносит незначительные повреждения противнику, во втором режиме, соответственно, наоборот. Оружие для всех видов вооружения едино: собираем, заряжаем, стреляем. Разумеется, различные виды пушек кушают «патроны» с разной интенсивностью, некоторые буквально «залпом» выпивают весь боезапас. Так что за этим нужно постоянно следить и вовремя пополнять истощающиеся запасы. Наиболее эффективным способом усовершенствования любого оружия является использование бонуса «файрбуст». Это аналог «квада» из Quake: в несколько раз усиливает мощность любого оружия, к тому же противник после попадания таким зарядом начинает поджариваться и горит на протяжении нескольких секунд.
Также следует собирать щиты и ману, от этого зависит насколько долго удастся вам просуществовать на поле боя.

И первое, о чем следует поговорить, это кланы. Как уже было сказано, в игре их всего четыре. Magion — самый «волшебный», если можно так выразиться, в игре. Вся техника боя построена на использовании магии различных уровней и свойств. У них даже летательные средства под стать: на первом уровне это своеобразный «ковер-самолет». Основная ставка делается на скорость и изворотливость бойцов, поэтому летательные аппараты Magion очень

а не магии) крупны и неповоротливы, к такому ничего не стоит подлететь с тыла и зачадить под хвост парочку файрболов класса «воздух-воздух». С другой стороны, и броня у пташек от Hammer Crafts под стать: самая мощная в игре. Такого не сразу и раздолбаешь. Тактика боя сводится к ведению огня на дальней дистанции и атакам больших скоплений противника. Крупный корабль «молотков» способен в общей суматохе боя щелкать фраги, словно семечки.

Кланы Lizard Riders и Sky Knights представляют собой нечто среднее между двумя выше рассмотренными группировками, основным их отличием является то, что летают они не на механических кораблях и не на магических коврах, а на настоящих живых тварях (драконы для Lizard Riders и орлы, совы и прочие пернатые для Sky Knights).

С момента вступления в клан вы обзаводитесь минимумом вооружения, летательным аппаратом начального уровня (дракон начального уровня — это звучит гордо) и безжалостно выкидываетесь на арену в самое горнило боя. Здесь вам предстоит за отведенное

Генерация персонажа

Тут все очень просто. В самом начале игры вам будет предложено ввести свое имя, а также выбрать одну из двадцати картинок с физиономиями героев (нарисованы они довольно комично при том, что игра-то предстоит серьезная). За какой клан играть в дальнейшем — от выбора «портрета» никак не зависит.

Lizard Riders и Sky Knights

Про эти два клана можно сказать, пожалуй, только то, что, освоив управление одним, вы с легкостью будете управляться с «птахами» другого. Первые (Lisard Riders) летают на драконах, вторые — на различных представителях класса пернатых: на орлах, совах, ястребах... Достаточно высокая маневренность, неплохой показатель брони и сравнительно мощное оружие делают воинов этого клана сильными соперниками. А уж если проведены все апгрейды, то Lizard Riders и Sky Knights становятся воистину могучими оппонентами, победить таких нельзя даже на полностью заапгрейденном дирижабле Hammer Crafts. В командной игре три-четыре представителя каждого клана образуют такую ударную группу, что противостоять им может, разве что «свинья» из «Цепеллинов». Главное, не забывать почаще использовать различные ускорители, активируемые дополнительной клавишей (повесьте ее поближе к управляющим и все будет путем).



Пускай «дирижабль» и неповоротлив, зато брони у него столько, что атаку пяти-шести более легких машин он отобьет с легкостью.

на битву время нащелкать максимальное количество фрагов. Как видите, аналогия с Quake была не случайной, игры вообще очень похожи друг на друга. Поскольку патронов с самого начала у вас лишь самый минимум, то не стоит сразу лезть в драку, а лучше для начала полетать по окрестностям в поисках боезапаса (заодно осмотреться), а уж затем можно смело и в бой. Основное отличие использования оружия от классических FPS состоит в том, что само оружие на арене собирать нельзя, а лишь патроны к нему, так что, если у вас с начала раунда нет какой-либо пушки, то и патроны к ней вам собрать не дадут.

Дальше все просто. Летаем, стреляем, пытаемся заработать максимум фрагов. Не забываем при этом, что сбитый противник не погибает, а катапультируется на парашюте и через несколько секунд снова заступит на вахту (кстати, с начальным уровнем вооружения). По окончании турнира вам выплачивают деньги за каждый заработанный фраг и призовые в случае занятия какого-либо места. Для чего нужны деньги? Разумеется, для апгрейда вооружения и самой «пташки». Стоит это удовольствие немало, поэтому и играть нужно не абы как, а как следует. На первых этапах надо апгрейдить оружие: от этого будет зависеть ваш дальнейший заработок. Ну а дальше, по ходу игры, возникнет потребность в усовершенствовании летательного средства: оно уже не будет устраивать вас по основным характеристикам (скорость, количество HP и некоторые другие), и главная из них — количество вооружения, которое разрешается на данную «птичку» поставить. Кстати, помимо покупки новых пушек, можно апгрейдить старые, причем, в несколько этапов, что настоятельно рекомендуется.

Очень интересна система выплат заработанных денег. Она осуществляется либо непосредственным перечислением на ваш счет, либо... Вам дается определенный лимит времени на доступ в клановое хранилище богатств, проще говоря, в казну. За отпущенное время нужно успеть собрать максимум денег, тут уж все зависит от вашего личного проворства и мастерства пилотажа.

Что интересно, если в том же Quake каждая миссия — это ничем немотивированное побоище, то у некоторых миссий Flying Heroes есть своя маленькая предыстория. Суть геймплея от этого, правда, не меняется, но громить врагов и осознавать, что пытаешься, скажем, остановить их вторжение на территорию твоего клана, довольно приятно (убийства же все равно запрещены). А как вам понравится тактическая миссия по зачистке одной из арен от вражеских турелей: башни перекрывают друг друга огнем и подобраться к каждой из них так, чтобы не попасть под огонь остальных, весьма не просто.

Основные технические моменты гейплея, кажется, худо-бедно разобрали, пора поговорить о матчасти игры, о тактике deathmatch. И проводить аналогии мы будем, разумеется, с Quake. Между прочим, очень похоже, вот только у Flying Heroes есть то, чего нет у матери всех FPS. У «героев» имеется третье измерение, которое в Quake доступно лишь с известной долей условности. Для того чтобы представить себе, как меняется тактика deathmatchа с приобретением «высоты», это нужно ощутить на собственной шкуре. Феноменально, скажу я вам. Ни в одном другом леталове, вышедшем до этого, ничего подобного не было.



«Птахе» — конец, накрыло по полной программе: хорошо иметь максимально проапгрейденное оружие и запас патронов к нему.

Magian

Самый «шустрый» клан в игре. Скорости перемещения поражают. Особенно кораблей низких уровней. Дизайн кораблей также довольно оригинален: чайники, блюдца, летающие бочки, парящие по велению магии галеры и триеры. Оружие под стать кораблям: файрболы, волшебные молнии и прочие магические атаки. Тактика ведения боевых действий напрямую вытекает из базовых характеристик кораблей клана. Носимся на запредельных скоростях, уничтожая все живое на своем пути. По отношению к HammerCrafts тактика сводится к кружению вокруг их дирижаблей по большому радиусу (чтобы не попадать в поле действия магии) и обстреливанию из дальнобойного оружия. Можно также подлететь снизу так, чтобы ничего кроме магии вас не доставало и спокойно расправиться с тяжеловесным кораблем. Следует помнить, что низшие корабли Magian, по сути, единственные в игре могут простым маневром уходить от самонаводящихся ракет. Поэтому рекомендуется воевать именно на низших классах кораблей. Корабли Magian не только быстры, но и способны пролезть в любую щель на уровне. На некоторых аренах это более чем актуально, благодаря наличию многочисленных «секретных» комнат, куда никакой корабль, кроме Magian, не доберется. А скрываются в подобных комнатах порой весьма полезные бонусы. Что интересно, из секретных нычек чаще всего можно вылететь через дополнительные выходы и зайти в тыл врагу, поджидающему вас на входе.

HammerCrafts

Клан, который использует в качестве летсредств исключительно дирижабли. В ассортименте как однобалонные, так и двухкамерные монстры. По скорости передвижения и маневренности модели отличаются незначительно, зато различия по HP весьма существенны. Тактика ведения боя проста: собираем максимальное число боеприпасов и летим к общей свалке. Подлетев поближе, всаживаем в «гущу событий» максимальное число зарядов — два три фрага обеспечены. А если еще удастся подхватить по пути «файрбуст», то победа, можно сказать, в шляпе. Но есть у дирижаблей и очень слабое место. Если к эдакому монстру подлететь снизу или даже сзади, то ответить ему на огонь с тыла будет практически нечем, а на разворот или изменение высоты парения нужно довольно много времени. Поэтому корабли клана HammerCrafts по-настоящему опасны только в парах или еще большим числом, когда у них есть возможность перекрывать друг друга огнем. С другой стороны, существует немалое количество бонусов, которые позволяют существенно повреждать врага, если он находится вблизи вашего дирижабля. Не останутся без дела и самонаводящиеся ракеты, которые можно с успехом использовать для уничтожения врага, атакующего с тыла.



«Файрбуст» активирован: теперь любой, в кого попадет мой снаряд, будет гореть ярким пламенем. Летальный исход гарантирован.

В Descent были безмерно запутанные лабиринты, в Drakan deathmatch был и вовсе несуразным. В Flying Heroes он, наконец, получил свое логичное завершение. Динамизма — море, тактики — океан. Ведь все арены в игре не представляют собой пустое воздушное пространство (хотя и этого добра тут навалом). Тоннели и лабиринты, гигантские лазы и некое подобие подземных нор. Есть где прятаться, есть куда заманивать противника! Феноменально (еще раз)!

Но это не все. Если в Quake (ну и в Unreal, конечно, тоже) все игроки зачесаны под одну стандартную гребенку и имеют изначально полностью равные возможности, то в Flying Heroes ситуация обстоит несколько иначе. Помните, мы говорили о различии в вооружении и типах кораблей у кланов. Вы глубоко ошибаетесь, если думаете, что большой и неповоротливый корабль Hammer Crafts способен вести бой на равных в узких коридорах и расщелинах с кораблем любого другого клана. Да он попросту не пролезет в эти тоннели и катакомбы. Уж лучше он будет висеть сверху и методично отстреливать снующие далеко внизу корабли противника. Ну а для кораблей Magion в тоннелях самое раздолье: поди поймай его маленького и юркого, снующего по «канализации», словно мышь в норе. Чувствуете, какие возможности открываются?

То-то! У каждого клана в игре свои сильные и слабые стороны, за каждый нужно учиться играть отдельно. При этом между собой кланы на удивление сбалансированы, и явного преимущества какого-либо одного по ходу игры не проявляется. Остается надеяться, что не проявится оно и в игре по сети (которая не только подразумевается, но и занимает равное с single место в игре). Сейчас еще прошло недостаточно времени, чтобы судить об этом, но минует месяц-два, и все станет ясно (а мы, возможно, напишем статью в «стенку на стенку»).



Разумеется, не было бы никакого геймплея без грамотно реализованного управления. И в Flying Heroes оно осуществлено именно так, как нужно. В целом очень напоминает управление из Quake: те же стрейфы (правда, чуть более медленные), тот же mouselook. Ну разве что набора и сброса высоты в Quake не предусмотрено. А так, берем стандартную раскладку W-A-S-D, биндим ближайшие клавиши на «высоту», настраиваем мышь и вперед, в бой!

Ну вот, про геймплей, кажется, все. Давайте теперь поговорим о графике. Собственно, и говорить особенно не о чем. Графика в игре просто хорошая. Нет, это не Quake III: Arena и даже не UT. Но все равно очень красиво. Главное, что на машинах, где «Арена» безбожно тормозит в 640x480, Flying Heroes «летает» в 800x600 со всеми врубленными опциями. А какие в игре спецэффекты! Красота да и только. Отдельно обращает на себя внимание проработка текстур. Настолько детальной их проработки игровой мир давненько не видывал: выписан каждый винтик на корпусах летательных аппаратов, каждая чешуйка на телах «драконов». И состыкованы текстуры предельно грамотно, никакого «наползания» друг на друга, никакого «выступания за». Поработали художники и дизайнеры прямо-таки отлично.

Да и звуки к игрушке приклеены грамотные, хорошие звуки. Летать под них одно раздолье, а если еще и учесть, что во время игры звучит весьма атмосферная музыка… Заслушаешься!



Противник выпустил кислотное облако: лучше вовремя ретироваться. Попадать в зону действия подобного гидрометеорологического явления небезапасно.

Ну что? Рветесь в небо? Тогда вперед, никто вас больше не держит. Ни заумное управление, ни слабый геймплей. Разработчики Flying Heroes добились того, что играть интересно практически всем: и любителям аркад, и заядлым FPS-никам (читай квакерам и анрыловцам), и даже стратеги найдут в игре что-то от своего любимого жанра. Башню срывает сразу и надолго! А если учесть, что в игре реализован весьма недурственный сетевой код (не Quake, конечно, но все же), то можете себе представить, какое будущее ждет игру. В конце концов, кто откажется показать приятелю мать Кузьмы, сидя на прекрасном «драконе» (ну не драконы это, не драконы, но, все равно, красиво), парящем в заоблачной вышине! MG

Карты

Помните, что поначалу в skirmish доступны только несколько карт. Прочие же открываются по мере прохождения одиночной игры. Подобная схема в играх, оперирующих уровнями и трассами, в последнее время стала попадаться до обидного часто. Ну почему, скажите на милость, нам не дают поиграть с товарищем на большой и просторной карте, если мне по какой-либо причине не приглянулся single. Другое дело, что существуют коды, позволяющие сразу играть на всех имеющихся в игре картах (см. раздел кодов в нашем журнале).

Судьба несчастных FPS

Теоретически игра легко бегает в разрешении 800x600 и с полной детализацией на Celeron 300, 64 Мбайт, Voodoo II (8 Мбайт). Но это только теоретически. Как только на экране набирается несколько оппонентов, игра начинает безбожно «тормозить». К тому же, в высоком разрешении на слабых машинах игра, хотя и идет достаточно плавно, но прицеливание почему-то происходит мелкими рывками (словно мышь на двадцатую частоту поставили). Поэтому, если вы хотите по-настоящему насладиться deathmatch'ем, ставьте все графические параметры на минимум (видели, как «отцы» в Quake играют? Поступайте так же).

Элегантные попрыгуны и скакунцы

Гомолог



Беспокойство, в котором пребывали фанаты мотоциклетных гонок до выхода Motocross Madness, было вполне оправдано. Наворачивать круги по гладким, как стекло, трассам кольцевых гран-при в классе четыреста-унд-много кубических сантиметров было занятием для избранных. Простой же геймер, не отягощенный трогательной любовью к «мотоформуле», играть во все это безобразие не желал, а хотел только рева побольше, резины, размазанной по асфальту, — так, чтобы «закачаешься», ну и, естественно, простой, ничем не замудренной аркады. Ребята из Rainbow Studios, не будь дураки, скоро осознали ситуацию, творящуюся на рынке, и шустро выпустили новую игру, срубив на продажах знатную сумму.

В Motocross Madness было как раз то, чего основной массе игроков и не хватало. Был адреналин, были бешеные скорости, стабильное бездорожье и красивые экстремальные машины, на которые можно было просто любоваться. Motocross Madness правил бал мотоаркад. Сразу после появления игры прочие разработчики быстро сообразили, куда нужно поворачивать своих программистов, и сходные поделки посыпались, как снег на голову. Удивительно, как и в случае с Diablo (пускай и не слишком уместное сравнение), превзойти оригинал не смог никто, и это несмотря на его многочисленные недостатки. В Motocross Madness играли вплоть до выхода второй части.

Сам же Motocross Madness II должен был выйти не сейчас, а годом раньше. Но, увы, кто-то распорядился иначе, в результате чего игра застряла на стадии «готовности 80%» на год с лишком. С момента «заморозки» проекта по Сети поползли распускаемые многочисленными любителями чесать, чем не положено, слухи, что де игры не будет, можно идти спать. Что удивительно, никто не пытался их — слухи — опровергнуть, в результате информация, что игра все же готовится к выходу, появилась незадолго до выхода бета-версии самой игры. Игровая публика заметно оживилась, игру снова стали ждать.

Что интересно, какой же будет сама игра, представляло весьма

Паспорт

Motocross Madness II

Жанр:	мотоаркада
Разработчик:	Rainbow Studios
Издатель:	Microsoft
URL	http://www.microsoft.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium II-300 МГц
RAM:	64 Мбайт
	3D-акселератор





Меню. Простое и функциональное. Можете заодно оценить возможности многопользовательского режима в Motocross Madness II.

незначительное количество людей. По двум причинам: во-первых «бета» (была доступна в Сети, но разработчики услужливо говорили, что ничего общего с конечным вариантом игры она не имеет) весила чуть больше ста мегов, соответственно, далеко не каждый мог позволить себе ее скачать; во-вторых — данная версия Motocross Madness II была настолько не отлажена, что соглашалась нормально запускаться лишь на избранных машинах. А ведь это был по сути один, практически полный, уровень из финальной версии игры. А потом вышла полная версия игры, и все наконец-то получили возможность попробовать на зуб, что же там в очередной раз наплодил тандем Rainbow Studios и Microsoft.

А наплодили они, прямо скажем, немало. Для тех, кто вообще не в курсе, что такое Motocross Madness, сообщаем: гонки, мотоциклетные, в нескольких режимах, по пересеченной местности, по специальным трассам с ловлей чекпоинтов и выполнением трюков на очки. Все!

Но за этими словами кроется очень и очень многое. На деле все, происходящее на экране игры, можно метко определить одним-единственным словом — адреналин! После этого можно ставить жирную точку и объявлять заседание закрытым. Но мы все же повременим со столь радикальными мерами и поговорим о Motocross Madness II несколько подробнее. Для начала имеет смысл поговорить о режимах игры.

Режимы игры

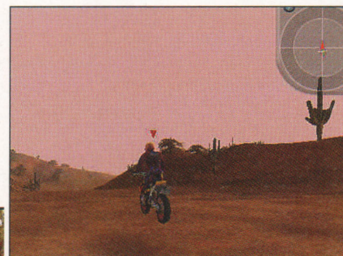
В целом все осталось, как и в первом Motocross Madness. С той лишь разницей, что разработчики хорошо усвоили в школе принцип «дальше — больше» и реализовали его на полную катушку. Теперь действительно больше, причем абсолютно всего, кроме упомянутых режимов, которых реально существует всего три. Начинается все с заезда по пересеченной местности. Вы вслед за соперниками, которых может быть числом от трех до «чуть больше трех», срываетесь с места и начинаете свой путь к финишу. Условно ваш путь закольцован, то есть финиш располагается там же, где и старт. Но условно. Реально трасса в данном виде компетишна представлена прерией/тундрой/пустыней, на которых в хаотичном порядке расставлены ворота (не путать с чекпоинтами, временного ограничения в данном случае нет никакого). Задача — миновать эти ворота в определенном порядке. Эти недодвери расположены не по кругу, а, как уже говорилось, в хаотическом порядке.

Более подробно о трассах мы поговорим в другой главе, сейчас же лишь отметим, что прямую дорогу удается видеть куда как редко. Чаще гонка проходит строго по ухабам и выбоинам. С полетами на 10—20 и более метров. Отсутствие дороги также предопределяет возможность самого различного прохождения того или иного участка трассы. Так что будьте уверены, если кратчайшая траектория и существует, то, как минимум, в многочисленном экземпляре. На деле же весьма актуально, гоните вы по кустарнику или по ровному плато (по плато заведомо быстрее). Но об этом немного позже.

Второй режим игры — гонка по специальной трассе с ловлей чекпоинтов. Тут и вовсе рассказывать не о чем. Все это видели множество раз по телевизору, следили, отомкнув нижнюю челюсть до уровня паласа, восторженно изумлялись мастерству людей в седле. Собственно, то же самое! С той лишь разницей, что на реальных трассах время, на которое вы опоздали на очередной чекпоинт, не вычитается из общего времени нахождения на трассе. А в Motocross Madness II не только время вычитается, но и ваш мотоцикл благополучно транспортируют к началу предыдущего чекпоинта, и извольте начинать все с самого начала. А происходит подобное довольно часто по причине изобилия на трассе крутых подъемов и спусков, зачастую многократно повторяющихся на коротком участке дороги. Для успешного их прохождения необходимо изначально набрать очень высокую скорость и ни разу не ошибиться во взлете/приземлении, что не так-то и просто.

Третий режим — старое доброе подражание себе любимым. Трюки









Падение в Motocross Madness II не может стать фатальным, но из суммы, начисляемой вам за заезд, будет вычтена неустойка на ремонт машины и латание «ран» гонщика.

Сержантские советы

Гоняясь по бездорожью в первом режиме гонок, помните, что ворота, через которые нужно переезжать после успешного прохождения, становятся прозрачными, но от этого не теряют своей материальности. Если вы попробуете проехать через них, то столкновение гарантировано. Также помните, что материальны не только две штанги ворот, но и планка между ними. Так что фокус пролета сквозь ворота в прыжке не сработает, только шишка организуется.

Что касается дальних прыжков, то тут все довольно просто. Для того чтобы грамотно приземлиться практически с любой высоты, нужно лишь как следует выровнять байк относительно уровня поверхности, на которую состоится приземление. Выравнивание осуществляется путем двух специальных клавиш (одна наклоняет мотоцикл вперед, вторая соответственно назад). Что интересно, наклон байка во фронтальной оси во многих случаях снижает риск падения, так что активно используйте эту особенность игры — во время прыжка жмите клавиши поворота. И еще один весьма важный момент. Как бы точно вы не сориентировали байк относительно поверхности, если скорость отрыва от грунта была недостаточно велика, то падения не избежать. То же самое происходит и при слишком дальних полетах, когда скорость теряется к моменту приземления. Но тут уже ничего не сделаешь — раньше надо было думать!

в воздухе пользовались большой популярностью у всех игравших, и разработчики решили сделать трюков столько... короче, сколько могли, столько и сделали. За них дают очки, их не так-то просто выполнить, в конце концов, они жутко красиво смотрятся. А чего еще надо настоящему геймеру!?

Трассы

Это уже совсем другая песня. Трассы (а говорить стоит исключительно про трассы для первого режима игры) в Motocross Madness II — это 50, если не больше, процентов его успеха. Помните, какие были трассы для свободного заезда в первой части игры? Если нет, то сообщаю: они были хороши, хороши для своего времени. Не более того. Свобода перемещения была, но все же ограниченная, и вся катавасия оказалась очень похожа на гонки в пределах замкнутой трассы. Трассы в Motocross Madness II предельно хороши для своего времени, именно «предельно»!!! Этого у игры не отнять. Собственно, первое, чем игра хватает, так сказать, за живое, это свобода перемещения. Когда вы оказываетесь в пампасах и можете ехать абсолютно в любом направлении — если, конечно, вам не нужно к финишу (а в Motocross Madness II туда можно особо не спешить — лучше любоваться красотами и наслаждаться простором) — никто ничего вам на это не скажет. И что самое приятное, не сделает. Вас не попросят вернуться обратно на определенную дорогу. Можно заехать на любую горку, свалиться в любой овраг, а затем долго выбираться из него на свет божий. Разумеется, у любой трассы есть свои границы, есть они и у трасс Motocross Madness II, за ними даже не нужно слишком далеко ехать (минут пять из конца в конец), оттуда вас знатно отфутболивают на самую середину поля, но ощущение свободы от этого нисколько не теряется. Совершенно! Ни на грамм! Играть стоит хотя бы ради этого ощущения. Ни в одной другой гонке вы этого не испытаете.

Ловите момент, Motocross Madness II — первая ласточка грядущей эры свободы в гоночных симуляторах (пускай сам Motocross Madness II и не относится к этому жанру, вернее, не совсем относится).

Трассы уникальны и состоят не из отдельных повторяющихся фрагментов, а проработаны по полной программе (смоделированы вручную от начала и до конца). Так сказать, «ручная работа» для поклонников серии и просто для всех желающих. «У нас вы не найдете никаких тайлов, одни сплошные «нетайлы» и модные текстуры!» Приблизительно так.

Трассы для «фигур высшего пилотажа» и для ловли чекпоинтов не заслуживают столь пристального внимания — просто хорошие, добротные — с прорисовкой всего и вся.

Что же касается окружения, то это опять отдельная песня, причем довольно мелодичная. Большинство трасс (но не все) для заездов «по воротам» представляют собой в буквальном смысле произведения искусства. В них любви и труда вложено больше, чем в дороги NFS — те, которые «но не все», поражают с самого начала (потому что на них попадаешь с начала игры), пробирают до коленок (потому что предельно хороши), а потом начинается то, которое «произведение искусства». Тут крышу сносит надолго. Представьте себе гонку по полупустынной местности, через которую проложена дорога, по которой постоянно снуют машины. Невдалеке виднеются горы, вдоль одного из горных хребтов проложена железная дорога, по которой время от времени проползает товарняк (под него можно с успехом попасть). Где-то в паре километров в зарослях мелкого кустарника притаилось гнездо мелких транспортных самолетов — целый аэродром. Причем самолеты с него периодически взлетают, и их, удаляющихся за горизонт, долго можно наблюдать.

А потом нас кидают на трассу в горах, где горный серпантин ведет все дальше к вершине — там расположена обсерватория. Приходится носиться по склону то вверх, то вниз в попытках добраться до очередных ворот, которые, как на зло, располагаются на разных уровнях склона. Тяжело, красиво, захватывающе! Адреналин!

И совсем чуть-чуть о деревьях и постройках. Первые представлены иногда полигонами, иногда спрайтами. Если полигоны, то вы врежетесь и полетите с байка кувырком, если второе (а это преимущественно кустарники), то безболезненно проедете насквозь. Попадаются и комбинированные варианты (спрайты плюс полигоны), такие особо опасны в случае, если за спрайтами не видно полигонов. Такие экземпляры нужно запоминать и в дальнейшем объезжать заранее. На постройки же можно с легкостью запрыгивать, если поблизости есть достаточная высота. В большинстве случаев это бесполезно, но зато чертовски красиво.



Физика игрового процесса

Куда же без нее! Основа основ любой игры. Не будет хорошей физики — геймплей сдует словно ветром. Но разработчики Motocross Madness II не дали ветру сильно разгуляться на территории игры. Физика в игре отменная, кто бы что ни говорил. Скажем сразу — это не симуляция реального поведения мотоциклов на трассе. И близко не лежало. То есть все

Сержантские советы

Трюки и триксы на мотоцикле выполнять совсем не сложно. Всего-то несколько дополнительных клавиш, и море удовольствия обеспечено. Главное — не забывайте, что если мотоцикл уже зарулил на посадку, то есть находится в нисходящей части траектории полета, то нормально удастся выполнить только трюк «ласточка», когда руки продолжают сжимать руль. Все остальные триксы обеспечат надежное выпадение из седла и контакт с твердой поверхностью трассы. Выполняйте акробатические элементы на взлете, так можно добиться значительно более высоких результатов.



Один из трюков, совершаемых в воздухе. Выполняется нажатием всего одной кнопки.

Начало гонки, спортсмены сгрудились на старте, сейчас начнется борьба за лидерство, и общей свалки не избежать.



законы (физики), конечно, присутствуют, но разработчики явно подставили в формулы вычисления силы притяжения, ускорения, трения и прочих им подобных по несколько своих собственных коэффициентов. Получилось «однозначно»! Круто! Классическая физика хорошей аркады. Очень хорошей. Замечательной! Всем, кто хочет реалистичной физики движения и управления мотоциклом, путь в Motocross Madness II заказан.

Байк, рушащийся с высоты в несколько десятков метров практически на нулевой скорости и при этом остающийся невредимым, это далеко от реализма. С другой стороны, будь в игре настоящая физика — играть было бы неинтересно, вы бы попросту постоянно ломали свою машину и шею своего виртуального воплощения (гонщика). В режиме лиги (то есть поэтапного соревнования) с вас даже снимут энную сумму на лечение гонщика и ремонт мотоцикла после гонки, но в процессе прохождения трассы вы не заметите никаких изменений. Система повреждений отсутствует как класс. Гонщика может выбросить из седла и протащить по щебенке несколько десятков метров, но по нажатию на Tab он моментально вернется в седло и продолжит гонку.

Ситуация с трюками не многим отличается. В целом выполнять их довольно сложно, но, раз научившись, вы будете исполнять их автоматически. Стойки на руках, «вылет» из седла... Главное, не забывать делать трюки на взлете, чтобы машина не «ушла» из-под гонщика. О физике все, переходим к оставшимся мелочам.

С миру по байку

Говорили же, что всего стало больше. Мотоциклов тоже. Причем увеличение наблюдается не только в классах, которых теперь не один, а целых пять, но и в представленных фирмах-производителях. Внутри каждого класса байки также существенно отличаются по ряду стандартных показателей, так что в процессе чемпионата есть смысл катать хорошо и зарабатывать на новую машину как можно скорее. Существенный прирост в скорости обеспечит легкую победу еще в тройке-другой заездов. Главное — помните, на Kawasaki свет клином не сошелся.

Физика же поведения отдельных представителей метализированного сообщества отличается весьма незначительно. Реально заметно лишь отличие в максимальной скорости.

Пресловутый AI

Не то, чтобы очень хорош, но для игры вполне достаточен. Плох преимущественно по причине постоянного мухляжа: опередив соперников на полкруга, вы неожиданно можете обнаружить их прямо у себя за спиной, злобно улюлюкающих и норовящих подсечь под заднее колесо. Правда, по отношению к вам компьютер столь же лоялен. Помните ситуацию во втором NFS, когда что вам — по тому и вы? Вот-вот, приблизительно то же самое.

Графические изыски

Графика Motocross Madness II хороша ровно настолько, насколько это возможно при «просторах» игры. Но сравнения с Superbike 2000 вполне уместны. Даже более чем. Кое в чем Motocross Madness II превосходит эту графически бесподобную игру, например в моделях игроков и в анимации их движений. Столь естественной анимации вы, полагаю, еще не видели. Ну а в целом ваше эстетическое удовольствие зависит исключительно от качества вашей машины. Но, будьте уверены, на PII-400 с 128 Мбайт и TNT-2 у вас все пойдет на максимуме. Другое дело, что видевшие Motocross Madness II на GeForce долго не могли прийти в себя. К сожалению, лично мне видеть игру под этим чудом не приходилось, так что информация из «вторых» рук.

Несмотря на полную аркадность самой игры, графически она выглядит, как настоящий симулятор. Все более чем серьезно, и никакой ненужной «попсы» не наблюдается. С такой графикой вполне можно делать настоящий хардкорный сим. Жаль, что далеко не каждый настоящий симулятор обладает такой замечательной графикой, вернее — практически ни один ею не обладает.

Motocross Madness II чуть ли не первая гоночная аркада, где столь много внимания уделено графической реализации окружения. И пускай машины, движущиеся по горному серпантину, и самолеты в голубом небе не могут похвастаться обилием полигонов, но выглядят очень и очень реалистично.

Звук — хорош. Просто, однозначно, по всем параметрам. Он тоже реалистичный, но все же разработчики сделали шаг в сторону зрелищности и тут. Акценты расставлены вполне четко. Звуки ударов и рев мотора на первом месте, все остальное — на втором.

Выводы

Ну что вам сказать? Достойное продолжение Motocross Madness. Для своего времени первая часть, правда, сделала чуть больше, чем Motocross Madness II для дня сегодняшнего, но зато второго активно ждали, и он не погубил наших надежд. А ведь это в наше время такая редкость. Сумасшедшие гонки, полный адреналиновый беспредел! Никакие препараты инсулина вас не спасут, стойкая артериальная гипертензия на все время игры. Ветер вокруг, ветер в ушах, ветер в груди... ну и в голове, наверное, тоже... MG

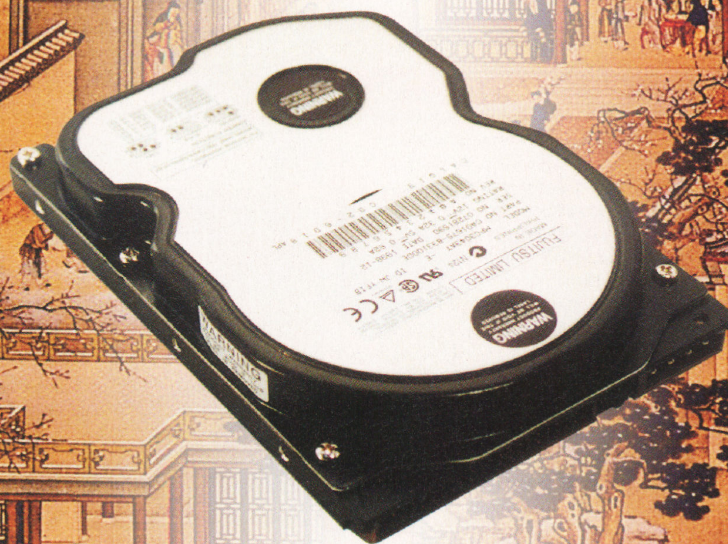
Сержантские советы

Езда между деревьями — отдельный разговор. Основное, про что следует помнить, — большинство деревьев вполне материальны и вызывают падение при столкновении с ними. Так что лучше лавировать побольше между стволами, проскакивая насквозь лишь маленькие кустарники — те, что полностью состоят из пикселов.
На «прыжковых» трассах вас, если не успеть пройти до очередного чекпоинта за определенный промежуток времени, откинут до предыдущей «точки». Придется проходить участок заново. Чтобы не допускать такого, старайтесь в начале серии ухабов набрать максимальную скорость и приземлять максимально точно. Идеальная точка для приземления — верхняя треть очередного подъема, как раз хватит места для очередного отрыва от трассы. Главное, не съезжать с трассы ни при каких условиях. Съехал — участок придется проходить заново.

Тычки и затрещины. Весьма полезны в разгар гонки. Только не забывайте, что в «прыжках по ухабам» ими лучше не злоупотреблять, оппонента вы, конечно, завалите, но и сами будете вынуждены начинать прохождение участка трассы с самого начала.
А вот в гонке по пересеченной местности — тут, как говорится, сам бог велел. Смущаться не надо, подрезайте оппонентов по поводу и без повода. Они долго будут очухиваться от встряски.



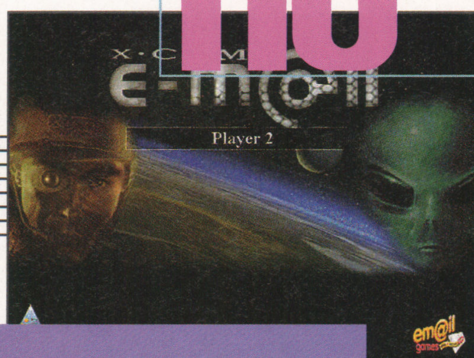
Обратите внимание: гонщик воспарил выше пролетающего по ущелью самолета. Причем это отнюдь не редкий кадр, а норма жизни в Motocross Madness II.



Gomolog

X-COM E-mail

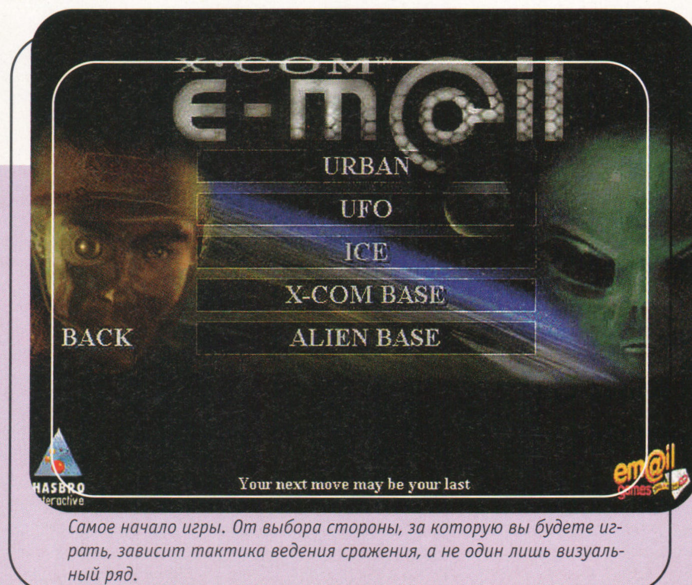
Смерть чужим по почте!



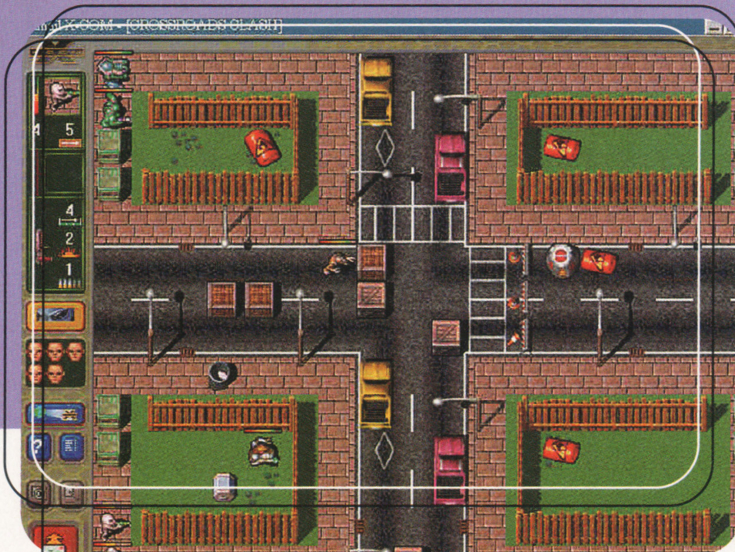
Если следовать хронологии сериала, то события, имеющие место быть в X-COM E-mail, происходят как раз на рубеже между первой и второй частью игры. То есть земляне стерли в порошок поселение пришельцев на марсе, но D'Tleth еще не обнаружен. Новая война только близится, активность пришельцев постепенно нарастает, но еще не приняла глобального масштаба. Распущенная после победы организация Extraterrestrial Combat Unit вновь восстановлена и готова встать на защиту, чем ей и приходится заняться в скором времени.

С чем можно сравнить X-COM E-mail? Первое, что приходит в голову — шахматы. Действительно, игра, имеющая много общего с классическими пошаговыми стратегиями, теперь потеряла часть былой целостности, лишившись одной из основополагающих возможностей серии. Теперь в X-COM нельзя экипировать собственный отряд. Более того, нельзя даже выбрать подчиненных из числа имеющихся. Программа все делает за вас. Плюс это или минус? Как посмотреть. С одной стороны, у нас отняли чуть ли не самую интересную часть игры. С другой — резко облегчили игровой процесс: теперь не нужно тратить ценное игровое время (при условии, что все происходит по почте) на снаряжение ополченцев. Но плюсы этим не ограничиваются. Раньше тактика сражения сводилась к предварительной экипировке отряда и дальнейшему экспериментированию по ее использованию на поле боя. В X-COM E-mail вы можете расслабиться и уделить все время именно тактике ведения боя: ведь под вашим руководством находятся давно «обкатанные» солдаты, амуниция каждого давно известна, дальность стрельбы оружия и устойчивость брони хорошо изучена. Каждый герой игры превратился в своеобразную шахматную фигуру с заранее оговоренными свойствами, передвигающуюся по полю боя по определенным законам. Отсюда и напрашивающееся сравнение с шахматами.

При этом разработчики решили не ограничивать играющих чистой логикой и сохранили за программой возможность привносить в игровой процесс элемент случайности. Достигается это дело тремя основными методами. Во-первых, запомнить каждую карту и предусмотреть передвижение по ней противника сложно ввиду достаточной обширности доступных пространств, а также возможности разрушать некоторые объекты. Во-вторых, старый добрый fog of war по-прежнему с нами, и ваши воины не видят области, которые находятся вне поля их зрения. И в-третьих, сохранен элемент случайности при ведении огня и получаемых при этом повреждениях. Как вы, так и враг по-прежнему может промахнуться, получаемые воинами повреждения вычисляются



Самое начало игры. От выбора стороны, за которую вы будете играть, зависит тактика ведения сражения, а не один лишь визуальный ряд.


Одна из карт класса Ice. По сути от выбора класса ничего не зависит, кроме расстановки предметов на карте.

по сложному алгоритму, и зависят от множества факторов. Так что, несмотря на значительно более предугадываемый элемент тактики, X-COM E-mail сохранила достаточно много неожиданностей, делающих игру более занимательной.

Вступление

После запуска игры выберите опцию play, начните новую игру. Это для ведущего игры, для ведомого существует специальный броузер поддержки многопользовательского режима (другой в X-COM E-mail не предполагается), задача которого строго следовать наставлениям мастера-настройщика, в итоге игрой правит обладатель заветной коробки. То есть, для того чтобы играть в компании, вполне достаточно одной копии игры. Мы рассмотрим только опции, доступные ведущему игроку: управление ведомого элементарно и не заслуживает упоминания.

Для дальнейшей игры следует выбрать карту, на которой будут разворачиваться все события. Всего доступно пять «сценариев», представляющих собой наборы карт, на которых можно вести боевые действия. Urban, Ufo, Ice, X-COM base и Alien base. Названия не говорят ни о чем, кроме специфики ландшафта, на котором происходят боевые действия. В каждом «сценарии» по шесть-семь карт, от больших до самых маленьких (на десять-двадцать ходов игры), плюс наблюдается тенденция усложнения игровых пространств от urban к alien base. Следует помнить, что карта считается тем сложнее, чем больше ее площадь, больше естественных препятствий и, что самое важное, чем больше объектов на ней подлежит разрушению. Самые сложные карты имеют максимальное число объектов, превращенных в развалины (см. раздел «бонусы»).

Далее ведущий должен выбрать сторону, за которую он будет играть в текущем матче. Ведомый подобной возможности не имеет и в любом случае вынужден играть за противоположную сторону (играть вдвоем за землян или за чужих не разрешается). После выбора подопечных вы сразу попадаете на поле боя. Расстановка войск осуществляется спонтанно, в пределах заранее заданной территории, и игрок не принимает в этом участия, так что начальные условия поединка в какой-то мере задаются случайным образом.

Теперь следует навести ясность с управлением. Все необычайно просто. Левой кнопкой мыши вы фиксируете управление на определенном воине из своей партии, а также активируете команды из меню, вызываемом по правому клику. В данном меню доступны лишь три основных опции-команды, которые можно отдать практически любому члену отряда, за исключением некоторых случаев, о которых мы поговорим отдельно. Плюс еще одна дополнительная опция, периодически появляющаяся в процессе игры (активировать бонус).

Итак, первый из доступных приказов — move. Простое передвижение на заданное количество ходов, число которых определено счетом AP данного юнита. Двигаться можно прямо и по диагонали при условии, что дорога бойца не перекрыта теми или иными объектами на карте. Траектория отмечается сплошной желтой линией, а в точке остановки автоматически появляются отметки о количестве AP, которые придется потратить на передвижение в данную точку.



Начало расстановки юнитов. Пока что у каждого персонажа максимальное количество HP.


Окончание расстановки: HP, к сожалению, не осталось, даже на выстрел во время хода соперника.

Вторая опция меню — move and fire. Классика X-COM: делаем ход, оставляя запас AP для выстрела при появлении противника в момент его хода. Как следствие, данный боец может вести неприцельный огонь по врагу. Не следует забывать, что прицельный огонь в игре не предусмотрен. Сам выстрел высчитывается точно по тому же алгоритму, что и обычный, но с учетом тех изменений, которые произошли на поле боя во время хода противника (до момента самого выстрела). Опция move and fire не доступна некоторым бойцам как в армии людей, так и в отрядах чужих, обусловлено это тяжестью вооружения данных юнитов (более подробно см. в таблице). У тех бойцов, которым опция доступна, данное действие отнимает один AP. При включенном режиме траектория движения окрашивается в оранжевый цвет.

Fire — третья и последняя опция основного меню. Как уже было сказано, вести прицельный огонь в игре нельзя, и алгоритм расчета выстрела один для всех ситуаций. При стрельбе учитывается достаточно много параметров, начиная от окружения юнита и заканчивая моральным уровнем данного бойца. Разумеется, важно, из какого оружия ведется огонь. «Прицельная» дистанция огня строго фиксирована для каждого оружия (см. таблицу), при расчете же повреждений учитывается не только дистанция, с которой велся огонь, но и max/min повреждения, которое способно нанести данное оружие (для одного вида оружия в игре предусмотрен только один вид зарядов). Количество AP, затрачиваемое на выстрел, зависит только от характеристик конкретного вида вооружения, но не от качеств самого бойца. Если боец не может вести огонь в заданном направлении, то курсор окрашивается в красный цвет. Важно помнить, что даже если заданная точка попадает в радиус действия оружия, но выпадает из поля зрения, то стрелять нельзя.

Еще один немаловажный момент в игре, возникший в результате отдаленности оппонентов (игроков) друг от друга. Если вы еще не закончили ход, но желаете передислоцировать своих игроков, то достаточно кликнуть на данном

бойце, и все приказы аннулируются — можно ходить заново.

Бойцы (X-COM)

Каждый юнит в игре подобен шахматной фигуре, с каждым нужно уметь обращаться, а умение это приходит только после долгой практики.

Commander. Самый крепкий боец в отряде. При этом имеет лишь три AP на ход, то есть может передвигаться всего на три клетки. Вооружен снайперской винтовкой (sniper rifle), снимающей до трех единиц энергии и поражающей врага на дистанции до шести клеток. За один выстрел выпускают во врага лишь один заряд. Вводить коммандера следует только на тяжелые цели противника, в противном случае он будет быстро уничтожен легкой пехотой врага. Уровень здоровья — шесть.

Colonel. Все те же три AP, что и у командера, но значительно менее дальнобойное оружие (огнемет) — всего три клетки. Убойная сила не способна должным образом скомпенсировать короткую дистанцию стрельбы — четыре единицы повреждения, как максимум.
И опять же, всего один выстрел за ход. Уровень здоровья — шесть.
При этом, колонист остается весьма эффективным юнитом, для ведения боя в условиях «лабиринта» (узкие тоннели баз чужих и некоторые ледовые арены).

Captain. Тяжелая пехота землян. Вооружен ракетной установкой — rocket launcher, снимающей до четырех единиц здоровья у врага. Уровень здоровья — семерка, а вот AP всего два, вследствие чего становится невозможным использование режима move and fire.
Благодаря значительной дальности стрельбы (шестерка) и могучему здоровью данного юнита можно использовать на открытых пространствах, как систему массового поражения. Хорош он и в качестве «блока» в узких проходах: им можно легко загородить более слабых членов отряда, а попадания из пистолета капитан переносит достаточно легко.

Sergeant. Весьма ценный юнит в игре, которого следует беречь как зеницу и ключ от квартиры. Сейчас поймете почему. Всего три AP, здоровье — шестерка, но зато в качестве вооружения — auto-cannon. Характеристики у оружия следующие: дистанция — пять, максимально наносимый урон — единица, зато за ход делает целых три выстрела, и при удачно сложившихся обстоятельствах способен снять с врага больше, чем тот же капитан. Это и делает сержанта незаменимым во множестве игровых ситуаций.
Rookie. Самый «дальний» юнит в игре. AP — пять единиц, зато уровень здоровья самый низкий — всего четыре. В качестве оружия использует простой пистолет (pistol), снимающий за выстрел до двух единиц энергии у противника и стреляющий на дистанцию до четырех клеточек. Сумма характеристик данного юнита вкупе с невозможностью вести огонь и передвигаться в X-COM E-mail в течение одного хода делает его полезным только в качестве разведчика.





Бойцы (aliens)

Etherial. «Небесные», перекочевав в X-COM E-mail сохранили за собой псионические способности (у землян такой способности в игре нет). Достаточно неплохие показатели здоровья сочетаются с незначительной дистанцией перемещения и весьма сильным оружием. Пси-атака, действуя на расстоянии до шести клеток, приносит оппоненту не более двух единиц повреждения, но при этом приводит его в «неработоспособное» состояние на один ход.
На протяжении этого хода подвергшийся воздействию пси-атаки юнит выходит из под контроля управляющего и может совершить ряд незапланированных действий: совершить ход в любом направлении, выстрелить в любую сторону (но приблизительно в половине случаев огонь направлен в сторону собратьев по оружию).

Muton. Весьма сильный юнит. Три AP и шесть единиц здоровья делают его весьма опасным. Вооружен гелевой пушкой (helium thrower), снимающей до четырех единиц здоровья и работающей на дистанции до трех клеток. Вполне способен работать «танком» на уровнях с узкими тоннелями и обилием дверей, на открытых же пространствах его следует всячески беречь от прямого попадания командера и капитана земных войск.

Sectopod. Очень интересный юнит. По характеристикам превосходит любого бойца земли. Четыре AP, шесть единиц здоровья, missile launcher на вооружении. Одним выстрелом способен покрыть расстояние в шесть клеточек и нанести до четырех единиц повреждения (разумеется, подобная эффективность достигается только на ближних дистанциях). Если мутон может работать прикрытием мобильных групп только время от времени на отдельных картах, то сектопод с легкостью играет эту роль на любой карте.

Snakeman. Юнит вооружен плазменной винтовкой (plasma rifle), способной поражать врага на дистанции до пяти клеток, нанося при этом лишь одну единицу урона (как максимум), но делая до шести выстрелов за раз. Практически полный аналог сержанта, лишь незначительно отличается от него характеристиками: жизненный уровень — шестерка, дальность хода (AP) — четыре.

Chrissalid. Еще один юнит, которому нет аналогов у землян. Любому оружию предпочитает мощные когти, сносящие до трех единиц здоровья (поскольку, действуют только на ближней дистанции, то и снимают обычно по максимуму). Плюс неплохое здоровье (шестерка) и не отстающий от него AP (та же шестерка). Хороший разведчик, а в узких тоннелях с обилием дверей — неплохая атакующая единица.

Sectoid. Плазменный пистолет (plasma pistol) — довольно слабое оружие, снимающее не более четырех единиц энергии при дальности стрельбы в четыре клетки.
Но сектоид неплохо бегает (AP равно пяти), что иногда может скомпенсировать недостаток здоровья (всего четверка). На деле юнит оказывается идеальным разведчиком, а главное, его не жалко потерять. Как боевая единица он представляет самую малую ценность в игре (даже в сравнении с землянами).

Полагаю, вы заметили, что в X-COM E-mail нет полного соответствия юнитов противостоящих сторон. На практике же получается так, что за каждую сторону нужно учиться играть достаточно долго.
В совершенстве же овладеть тактикой игры за обе стороны и вовсе сложно. Так что лучше с самого начала определиться, за кого вы будете играть в дальнейшем, и осваивать именно эту команду. Лично мой совет: учитесь играть на aliens, в этом случае вы без труда сможе-

те найти себе компанию (большинство по старой привычке предпочитают играть за X-COM).

Бонусы (Power Ups)

Сразу скажем, что все бонусы в игре можно условно разделить на две категории: на полезные и вредные. Также можно разделить бонусы на мгновенно срабатывающие и на бонусы «замедленного действия». Но обо всем по порядку.

Spy Satellite. Данный бонус полностью открывает карту на один ход. Понятно, что ничего нового, кроме вражеских юнитов, вы на ней не увидите.

Adrenaline. Увеличивает AP-бойца в два раза. Продолжительность действия — один ход.

Double Damage. Как понятно из названия, увеличивает в два раза убойную силу оружия данного бойца. Действует только на протяжении одного хода.

Grenade. Дополнительное оружие в арсенал. После броска сразу взрывается (т. е. нельзя поставить таймер), причиняя урон всем, попавшим в зону поражения.

Double Range. На протяжении одного хода дальность стрельбы оружия текущего бойца (подобравшего бонус) увеличивается вдвое.

Shield. Весь урон, который принесет вам противник в течение своего хода (но только одного), будет аннулирован.

Medi-Kit. Полностью восстанавливает здоровье бойца (действует до конца игры).

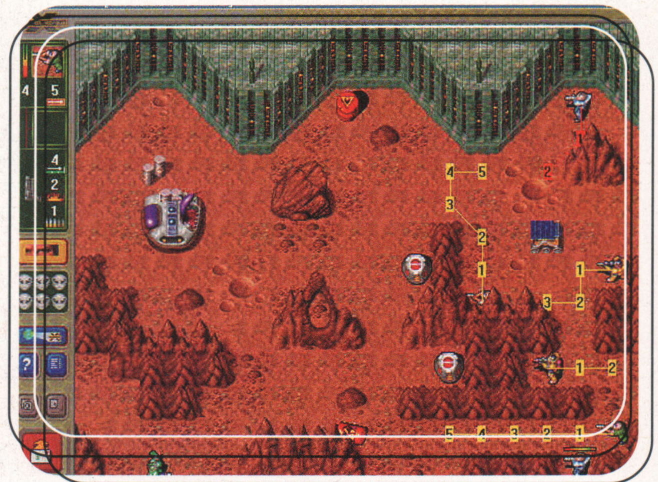
Mine. Мина активируется сразу после установки. Взрывается, как только любой из бойцов наступит на нее. Видна для своих юнитов и скрыта для юнитов врага.

Activated Teleport. Данный бонус, будучи активирован, способен вынести бойца из пекла боя. Недостаток заключается лишь в том, что направление и дальность «броска» нельзя предугадать заранее (определяется случайным образом).

Практически все из указанных выше бонусов после того как вы их собрали, попадают в меню управления, откуда их можно активировать в любое время. Добывать юниты следует из различных предметов интерьера, которые по сценарию игры подлежат разрушению: ящики, канистры, бочки, контейнеры, etc. Если внутри имеется какой-либо бонус, то после разрушения на месте объекта остается символ в виде знака вопроса, собрав который вы и получаете один из указанных бонусов.

В игре помимо полезных (вышеперечисленных) бонусов есть и несколько весьма вредных для здоровья. К ним относятся.

Mega-mine. Уничтожает любой юнит, взявший бонус, и значительно повреждает бойцов, оказавшихся в радиусе действия (степень повреждения зависит от расстояния до эпицентра взрыва).



Teleport. Телепортирует юнит в произвольном направлении, на произвольное расстояние.

Mine. Взрывается сразу после нахождения бонуса, но причиняет значительно меньше урона, чем mega-mine. Также поражает стоящих поблизости, но радиус действия не более одной клетки.

Полагаю, объяснять, как грамотно использовать описанные выше PU, не стоит. Зато полезно будет вкратце разъяснить, что за символика изображена в левом меню игрового поля, а то что-то последнее время слишком много вопросов по этому поводу.

Значится так.

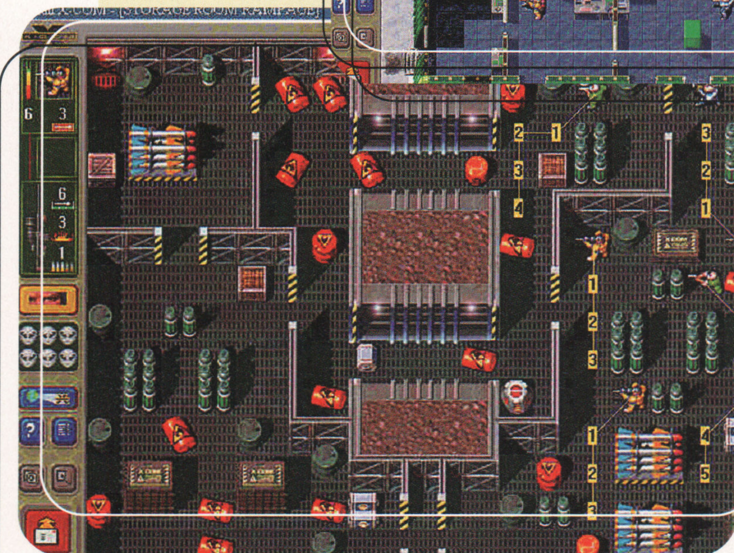
В самом верху там расположен выбранный вами боец, если кликнуть на иконку с его изображением, то вам наглядно разъяснят, кто он такой (т. е. выведут название). Слева от бойца красный столбик, призванный отображать уровень его жизненных сил, а число внизу — числовое отображение этих самых сил. Просто и наглядно. Прямо под иконкой имеется еще одно число, оно показывает количество AP, которое данный воин может использовать за один ход.

В окне ниже демонстрируются PU, которыми в данный момент обладает боец (то же самое можно посмотреть в меню приказов, но тут вроде как наглядней). Следующие три этажа занимает подробная характеристика оружия данного члена отряда (дальность, максимальный урон, число выстрелов за ход). Следующей кнопкой (там, где глаза такие недобрые изображены) можно включать/выключать line of sight (т. е. зону, которую видят ваши вояки), в целом можно вполне обойтись и без этого режима, но иногда полезно соотнести свои поступки с потенциальными возможностями конкретного бойца, чтоб не сесть ненароком в лужу.

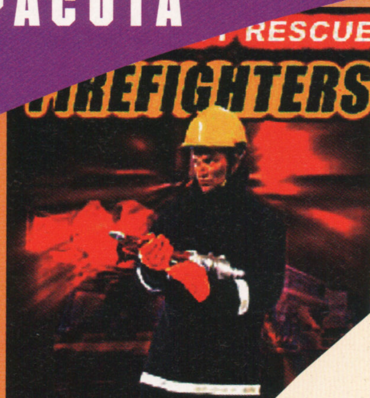
Следующий значительный промежуток меню занимают шесть физиономий ваших оппонентов. По факту изведения их — врагов — рожи перечеркиваются крестами (совершенно никчемная кнопка). Дальше идет целая очередь менюшек, через которые можно заказать легальную копию игры, зарегистрировать существующую, заказать клиента по e-mail и многое еще чего сделать. Ну а самой последней идет кнопка «отправить ход», нажав которую вы должны будете указать адрес принимающего, а также сможете прикрепить аттач любого размера. Что приятно, писать можно и на русском, главное, чтобы у вашего оппонента стоял русифицированный Win, а так — без проблем.

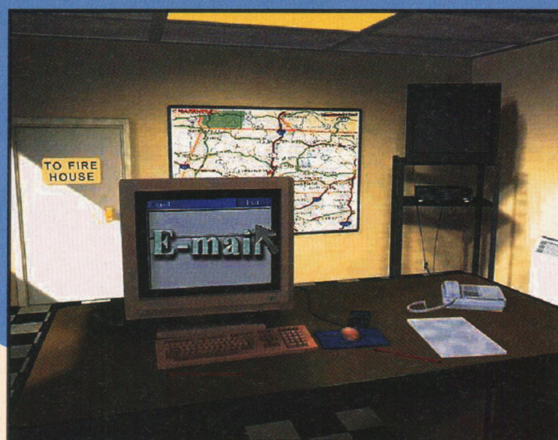
Собственно, это все, что хотелось сказать, дальше осваивайте сами, разбирайтесь в тонкостях, выигрывайте чемпионаты (которые, кстати, регулярно проводятся на самых различных любительских и профессиональных сайтах) и пишите более подробные обзоры и гайды. А мы по-прежнему будем оставаться с вами, чтобы было чем занять простаивающее без дела серое вещество. Продолжаем играть в X-COM E-mail и ждать выхода четвертой части игры, которая уже не за горами. Для наиболее страждущих сообщаю, что где-то на начало следующего года запланирован выход The Dreamland Chronicles от Mythos. Если вы еще не поняли, то братья Галлоп снова в деле: они делают «новый X-COM» в новой вселенной. И поговаривают, там тоже будет multiplayer-режим. MG





Storage room rampage — карта не из легких, бои на ней могут затягиваться на тридцать и более ходов. Но для любителей быстрой расправы в игре предусмотрены и уровни попроще.





Старушки в огне: грамота за пучок

Victor Crueger

Возможно, это прозвучит банально, но, будучи совсем маленьким, я очень хотел быть пожарником (впрочем, читать вслух необязательно, тогда банально не прозвучит). Ну, кроме пожарника, я тоже много кем хотел быть — и космонавтом, и дворником, и Конаном-варваром — не суть, главное, что ХОТЕЛ я все-таки быть пожарником. Тушить, так сказать, спасать и быть героем.

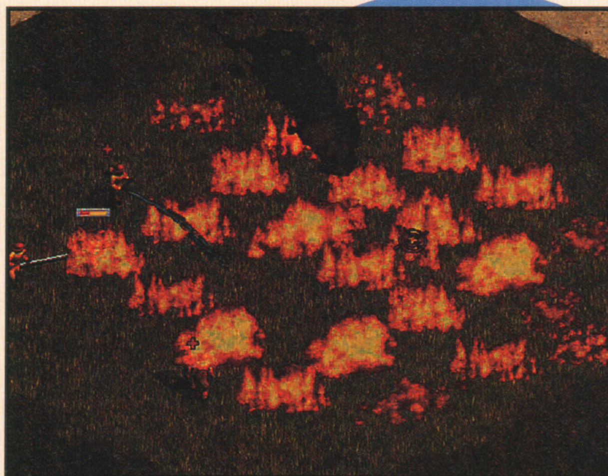
Сами представьте: огонь, паника, крики прекрасных дев («Ах, мой герой! Вы спасли мою косметичку!»), струи воды и пены, счастливые дети на карнизах («Батут сюда! Мы прыгать будем!»), груды пепла, собачки с кошками в обнимку («Забудем прошлое, полосатая тварь, мы с тобой одной крови!»), лафетный ствол, бьющийся в мускулистых руках, подобно укрощенному ягненку, и суровые мужские улыбки на закопченных лицах («Нет, вашей заначки мы так и не нашли...»).

Позже оказалось, что не так весел черт (это о работе пожарником), как его малюют в кино и на TV. Работа тяжелая и неблагодарная. Одним словом — служба. Приказы, начальники, ночные дежурства, наряды на кухню, мокрая роба, тяжелые баллоны и редкие премиальные. И ушел я в совсем другие сферы, но ТО (при чем тут техобслуживание?) детское, оно не ушло навсегда, по-видимому, оно просто затаилось на время. Поэтому, разумеется, когда WizardWorks выпустили Emergency rescue: Firefighters, я немедленно разжился заветным диском и включился в игровой процесс.

«Герои и героини вокруг нас!» — таков, как вы можете догадаться, слоган этой игры.

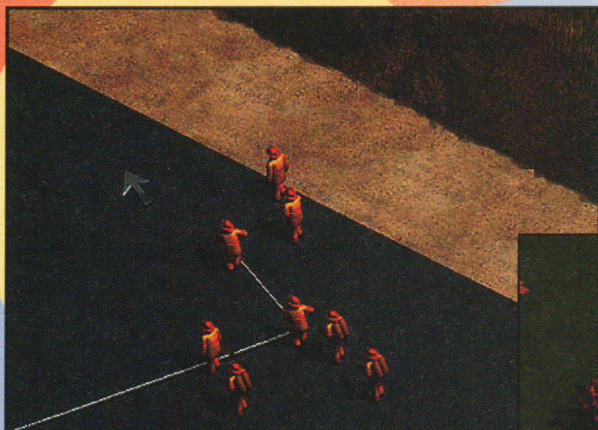
Техническое исполнение

Заявлено ЭТО как RTS. Так на коробке и во всех анонсах написано. Но, когда начинаешь в ЭТО играть, сомнения возникают одно за другим. Как чертики из коробочек, выскакивают и маячат пе-





Вот в поле начался пожар. Это очень страшно, но бравые ребята в красных халатах и чугунных касках сейчас все наладят.



А вот они бегут, бегут, тянут за собой такой предмет туалета, как пожарная кишка — и мы знаем, куда они бегут!



ред глазами, застя монитор со всем на нем происходящим. Все как-то толпятся, все бестолковые, AI ниже нижнего, и вроде бы это и не RTS даже, а так — нипоймичто.

Нарисовано, правда, красиво. И озвучено очень даже ничего. Но как-то невзаправдашнее все, мультяшное чересчур. И все какое-то непривычное. А впрочем, что там о технике, на картинках же все видно!

Определение видов и полномочий

Пожарные бывают четырех видов. Пожарные-с-топорами, пожарные-с-лопатами, пожарные-со-средствами-пожаротушения и пожарные-безо-всего-спасатели. Виды эти различаются совершенно радикальным образом.

Как-то раз на мир снизошла благодать: появилась чудесная игрушка Commando: Behind the Enemy Line. Вы в нее несомненно все давно уже сыграли, поэтому легко разберете, к чему я клоню. В «Командосах» впервые четко и недвусмысленно проявилось то, что раньше скрывалось под маской мнимой видовой различности игровых персонажей. Снайпер не мог поднимать больше своей винтовки, «берет» не умел стрелять из автомата, а шпион классно управлялся со шприцем, что, естественно, для других членов дружной команды, оставалось непостижимым и загадочным. Не умели командос простейших вещей — ни ножиком ткнуть куда надо, ни на стенку отвесную взобраться метров на 200, ни прочитать Франкфуртишен Цайтунг унд Шпигель с выражением. Точнее, умели, но по одному, максимум по два. Было это странным и удивительным. На самом деле такое «деление на виды» по жизни присутствовало во всех без исключения (или почти без исключения) игрушках, где так или иначе было задействовано больше одного персонажа. Гоблин, он, скажем, никогда не действовал, как огр, а огр никогда не летал, как дракон. Просто в «Командосах» этого никто не стал маскировать за ненадобностью.

Сколько было тогда возмущения! И совершенно напрасно. Что это за игра будет, если в ней сплошные суперпуперуниверсалы соберутся? Это же DOOM получится какой-то, только в странной



проекции и с диким геймплеем. В DOOM ведь думать особо не требуется. А стратегии на то они и стратегии, хотя и тактика, что ни говори...

«Визарды» пошли в своих исканиях еще дальше — взяли и специализировали целую пожарную команду. На четыре, как уже упоминалось, вида.

О форме, которая определяет сознание

Да-да, именно так! Именно форма, форменная одежда пожарного, определяет его сознание и, в полном соответствии с диалектикой природы, его дальнейшее поведение в экстремальных условиях борьбы с огнем. Форма и снаряжение. Какие форма и снаряжение имеются в данный момент игры у вашего подопечного, так он и будет поступать, не больше и не меньше.

Пожарный-со-средствами-пожаротушения — это, собственно, понятно зачем. Это бойцы с огнем. У них есть длинные такие шланги, которые присоединяются к красным таким гидрантам с целью заливания прохладными струями воды очагов возгорания, а также орошения окружающих территорий.

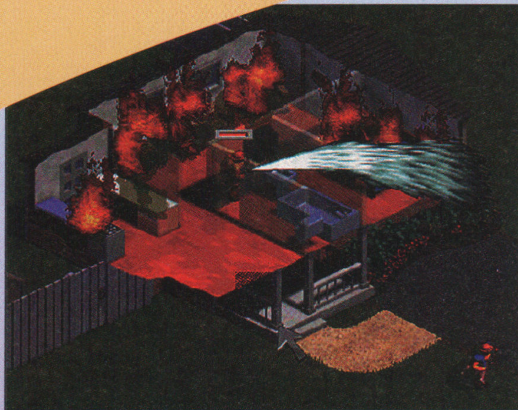
Это самые понятные и работящие работники противопожарной промышленности. Скажешь им (мышиными средствами), где надо стоять и что поливать, они придут и будут стоять и поливать. Очаги возгорания, наоборот, будут чахнуть и тухнуть.

Не стоит пренебрегать такими ответственными тружениками. Это, между прочим, не наша, российская, игрушка, а ихняя, буржуйская. А у них, у буржуинов, все не как у людей. У них если дом потушить быстренько и без эксцессиков, то будет вам почет и уважение граждан, грамота на стенку и пополнение счета в банке. А вот если зазеваться — сдерут с пожарного управления (с вас, любимого, если вы не поняли) кругленькую сумму свободно конвертируемой валюты и не закашляют. А если и закашляют — все равно сдерут. «Кэпытэлызьм!» (с) Арнольд Шварценеггер/«Красная жара»... Посему львиная доля ваших пожарников обязана таскаться со шлангами и уподобляться женевскому фонтану (что на Женевском озере).

Пожарники-с-топорами — тоже товарищи ответственные. У них, правда, задача иная — тушить они ничего не обязаны, а потому и не будут. А будут они толпиться по горящим строениям и ждать, пока вы не укажете, какую-такую запертую дверь необходимо самым срочным образом вышибить. Тогда они поплевывают на ладошки, перехватывают топоры поудобнее и крушат. От души крушат, ничего плохого об этом ответственном труде сказать не могу. Потом, правда, снова начинают толпиться, измученные приложенными усилиями, и бездельничать. Впрочем, до тех



Самовозгорание автотранспортных средств — вещь страшная и непонятная. Главное — может так рвануть, что мало не покажется ну абсолютно никому.



Рискуя своей жизнью, господа пожарники даже забегают в дома, с целью там все потушить и поправить. Правда, в данном случае у парня шансов не очень много...

пор, пока вы им мягко не укажете на следующую препону.

Таких трудяг много не надо.

Пожарники-с-лопатами — это, я вам скажу, что-то нечто. Нет, в горящие дома их запускать не надо, хотя они туда так и норовят. У них другие задачи и возможности. Огонь — организм (смотрели «Обратную тягу»?) сложный и коварный. Он так и норовит перекинуться. Причем не на сторону союзников, а на мирные, неподалеку расположенные строения, автомобили и зеленые насаждения. Чтобы этого, ни дай бог, не произошло, и необходимы специалисты с шанцевым инструментом.

Пожарный-с-лопатой — миниатюрный полнофункциональный шагающий экскаватор! Они рвы роют. Где укажете, там и роют. Да так, что любо-дорого глядеть. Быстро и производительно. И огонь, наткнувшись в своих зловредных поползновениях к перекидыванию на непреодолимую канаву, попыхтев для отстрастки, возвращается на исходные.

Пожарники-безо-всего-спасатели. Спецы по нахождению, хомутанию-пеленанию, выносу и доставке пострадавших в нежные руки парамедиков, всегда готовых разместить любое количество болезных в недрах своей безразмерной скоропомощной машины.

Это ваша слава и гордость. Цвет пожарной нации. Герои, на которых держится ваш бюджет.

Божественное

Вы — начальник пожарной команды. Большой босс. Патрон. Биг Кахуна. В вашей воле сделать с пожарниками все, что вам заблагорассудится. Даже приоритетное поведение бойцов вы можете запрограммировать в нужный момент. Как? Очень просто. Путем переодевания.

Технически это просто — подводите бойца к пожарной машине и переодеваете в необходимую вам для успешной борьбы форму одежды. Оп-ля — был экскаватором, станешь спасателем старушек. Просто, надежно и функционально.

Материнский инстинкт настоящего мужчины

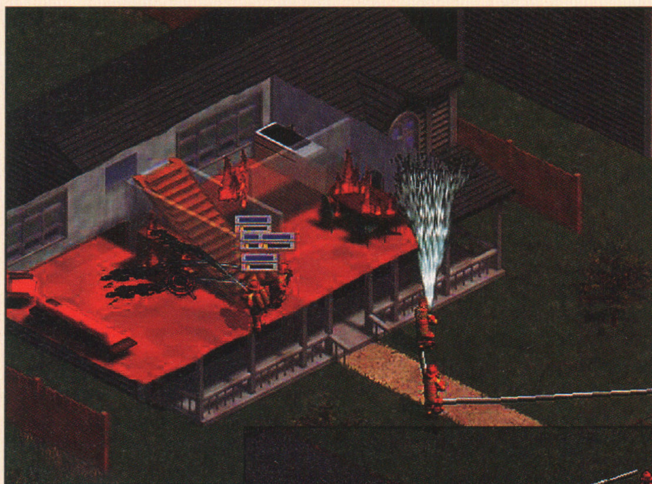
Пожарники, естественно, те, которые в игре, — тупые, как пробки. Сами они ничего не умеют и не делают соответственно. Вот если прикажешь да покажешь разочков пять, тогда напрягутся и сделают.

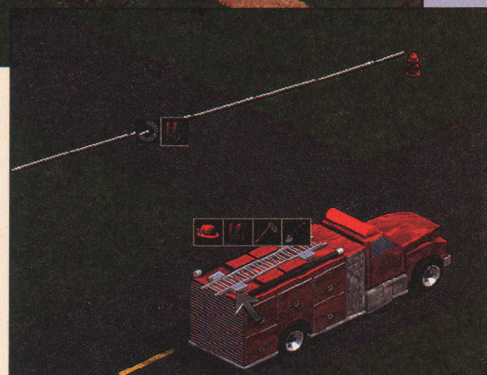




Если ошибешься и прикажешь неправильно, сделают все равно, но тоже неправильно. Человек, бредущий через задымленный коридор с бесполезной лопатой в руке, — жалкое, душераздирающее зрелище, но вы же его сами туда отправили вместе со всей остальной гопой. Вот он и слоняется.

Ну не умеют бойцы с топорами и шлангами потерпевших из огня выволакивать! А почему, собственно, они должны это уметь? Вот вы, скажем, бедная старушка. Вокруг пылают занавески, дым застилает паркет, сирены, сирены, сирены, и вдруг прямо из чада на вас вываливается здоровенный детина





в блестящей каске и с невразумительными выражениями от ушибленного при открывании двери пальца. И с топором в руках! На живого человека и с топором! Думаете, старушка кинется на шею этому чудовищу? Вы бы кинулись? Да ничего подобного! Может, и кинетесь, но непременно со скалкой. А пожарник, хоть и тупой, да не дурак. Он бы и рад бросить топор и схватить несчастную старушку. Но ведь кто оценит? Топор-то казенный, качественный, дорогущий, а зарплата невелика, а дверей запертых еще ой, сколько! Он же, пожарник, знает, что над ним всегда присутствует недремлющее око «того-кто-сверху-и-все-может». Вас то есть. Вы — бог и завсегда пришлете к месту происшествия обаятельного спасателя в белой асбестовой манишке.

Еще они (ваши пожарники) сгорают и задыхаются в дыму, когда вы перестаете обращать на них должное внимание. Это чья вина по-вашему — их (самоотверженных) или вас (безалаберного)?

Пожарники вам верят.

Да, они тупые. Это факт.

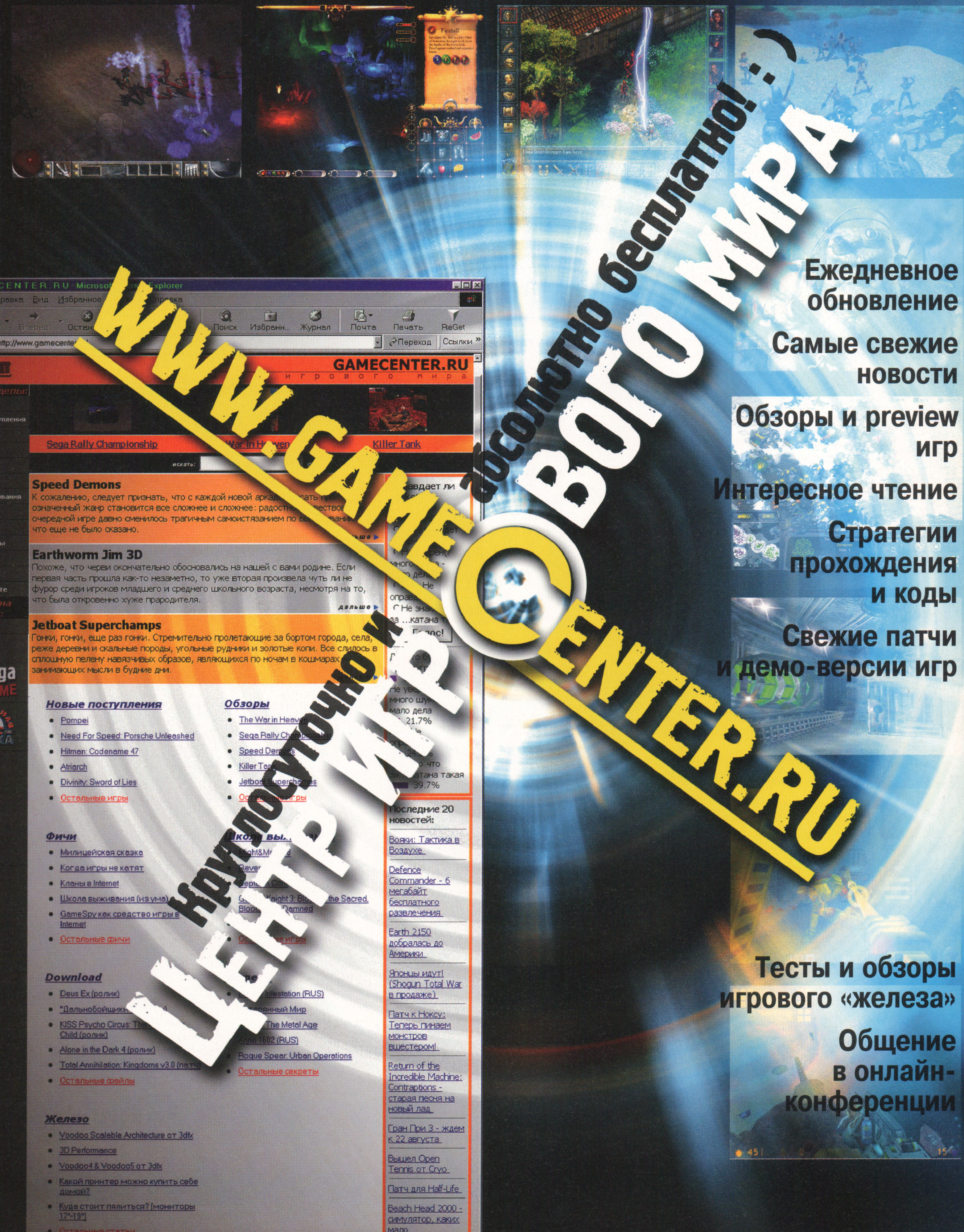
Но настолько ли он прискорбен, как кажется?

Да нисколько он не прискорбен! Просто мы несколько (как бы это сказать?..) закомплексованы. Когда мы слышим давно знакомые термины, мы сразу подвязываем к ним давно знакомые образы, ассоциации. И, когда на коробке написано RTS, мы тут же представляем себе эдакий Command&Conquer, Warcraft или, на худой конец, Dune2. И в сторону ни-ни!

А Firefighters — как раз-таки «в сторону». Ну не нужно тут танки гоблинами давить! Нужно приказы отдавать, учитывая то, что подведомственные вам пожарники — что дети малые. Это же игра, не война! Вот и нужно в нее ИГРАТЬ. Легко, без напряжения, как девчонки с куклами Барби. Переодевать их, расставлять где надо, подвязывать слюнявчики, тетешкаться, беречь от огня, в конце концов! Там, за нарисованными телами и лицами — непосредственные и доверяющие вам души. Пусть и созданные программистами и разновсяческими дизайнерами. И терять эти души — себе дороже.

И в этом, в необходимости человека быть добрым и ответственным, — красота.

Вот. Прямо как у Экзюпери... MG



WWW.GAMECENTER.RU
ЦЕНТР ИГРОВОГО МИРА
Круглосуточно и абсолютно бесплатно! :)
Ежедневное обновление
Самые свежие новости
Обзоры и preview игр
Интересное чтение
Стратегии прохождения и коды
Свежие патчи и демо-версии игр
Тесты и обзоры игрового «железа»
Общение в онлайн-конференции
GAMECENTER.RU
Speed Demons
Earthworm Jim 3D
Jetboat Superchamps
Новые поступления
Обзоры
Фичи
Download
Железо
Последние 20 новостей:

История, которую я хочу вам рассказать, произошла со мной совсем недавно. Решил я, понимаете ли, купить себе лицензионную кассетку со «Звездными войнами» господина Джорджа Лукаса. Она в такой модной коробке продается, с наклейками, фото спереди, все дела... Принес домой. Вставил. Сижу, наслаждаюсь. Звук, цвет, качество — все просто на высшем уровне. И вот наступает драматический момент, когда рогатый парень собирается зарубить героического Оби-Вана. Героический Оби-Ван начинает обмазываться от такого счастья и...
В этот момент видеомагнитофон сказал «КХр-р-рПруп!», после чего картинка исчезла, и все пропало. Сперва я перепугался, что видеокассета застряла в медных кишочках моего любимца, но потом выяснилось, что на кассете записаны только первые две трети фильма. Окончания просто нет! Пленки, видите ли, не хватило.



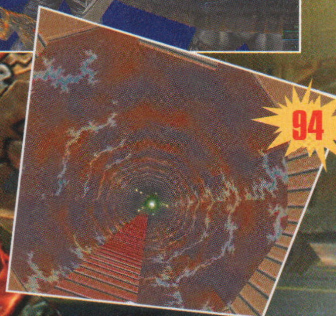
ОБОЙМА

Это я к тому, что Daikatana, которая появилась буквально совсем недавно, вызывает ощущения, сходные с полученными в результате ознакомления с полупотертым «Эпизодом I». Все очень блестяще и интригующе (хотя, конечно, вступление к игре просто чудовищно скучное и затянутое), а вот играть — не получается... Металлические мухи и скелеты прямоходящие — никакого удовольствия от их уничтожения.
А вообще говоря, месяц выдался достаточно ровным — ни суперхитов, ни суперерунды (хотя нет, Alchemist — да просто слов нет. Желаю вам, чтобы ничего подобного на вашем пути не попадалось). В общем — удачи. Чтобы игралось хорошо. А еще у подруги моего кота родились котята, которые меня неимоверно развлекают.

Искренне Ваш,

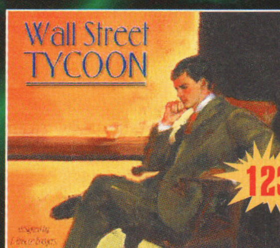
Данила Матвеев.



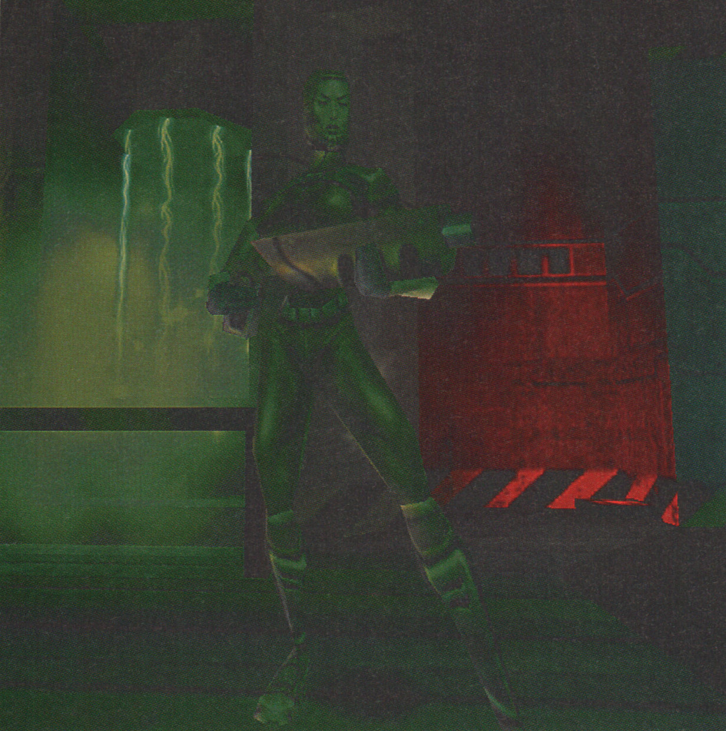








Wall Street
TYCOON



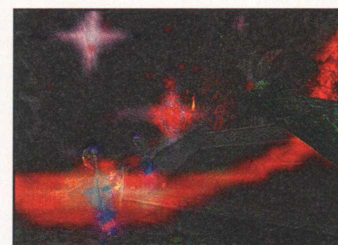


DAIKATANA

Barsick

Конец Великого Долгостроя

Свершилось! Уже стало казаться, что эта игра не появится никогда. Уже год практически готовый проект лежал в недрах Ion Storm'a, под недремлющим оком антифашиста всех времен и народов, могучего дядьки — **Джона Ромеро**. Наконец-то состоялся торжественный вынос продукта из закромов. Осталось только подобрать к этому долгожданному событию соответствующий марш. Триумфальный или похоронный? Вот в чем вопрос. Попробуем разобраться не торопясь.



Паспорт

DAIKATANA

Жанр:	3D-action
Разработчик:	Eidos
Издатель:	Ion Storm
URL	www.daikatana.com
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

Некоторое время назад Джон Ромеро покинул кузницу хитов под названием ID-software и основал собственное гнездо. Отложил в нем яйцо с большой надписью Daikatana на боку, о чем не забыл предупредить восторженную общественность, и принялся его высиживать. Вполне естественно было ожидать от творца великого жанра продолжения линейки игр, изменивших само представление о компьютерных развлечениях. Слюна, стекавшая с нижней губы практически каждого геймера, заливала любимый джойстик и высыхала на нем некрасивыми пятнами. Это продолжалось очень долго, настолько долго, что многие уже устали ждать и уселись за Solder of Fortune. Сегодня мы уже можем оценить результат этого эпического ожидания.

Сюжет игры довольно запутан. Однажды один великий мастер выковал самурайский меч. Оружие это было отнюдь не простым — масса самых разнообразных магических свойств была заложена в него создателем. Одним из таких свойств была способность переносить своего владельца во времени. Мастер не ожидал таких мощных возможностей от своего детища и пристроил его подальше от детей. Однако спустя значительное время это древнее оружие оказалось в руках дядек не особенно гуманных наклонностей, ну и завертелось. Началось все с того, что новый владелец меча перекроил время по своему разумению и, естественно, стал единоличным узурпатором всего на свете. Для этого ему понадобилось четыре исторических вмешательства, в результате которых жизнь на Земле несколько погрустнела и скукожилась. Так бы все и продолжалось, но один храб-

рый юноша каким-то способом узнал о том, что живет в мире, перекроенном неизвестным негодяем, и решил восстановить справедливость. Для этого ему понадобится побывать в четырех эпохах, подвергшихся изменению, и восстановить естественный порядок вещей. Устанавливать порядок он собрался отнюдь не политическими переговорами, а демонтажем всего, что шевелится в посещенных им локациях. Видимо, это и есть историческая справедливость.

В ходе игры придется побывать посреди японского мегаполиса, дальше посетить земли Древней Эллады, средневековую Европу и непонятный город, явно из будущего. Это и есть те четыре локации, в которых надо восстановить историческую справедливость.

Для начала нашему герою надо вытащить незаконно плененную подругу, способную пробудить силу древнего меча, а затем скакать по временному континууму почем зря. Вот такой сюжет, в очень кратком изложении, станет основанием для уничтожения на этот раз.

Сам герой по имени Хиро (Hiro) — юноша весьма героических пропорций без явных признаков интеллекта на лице. Впрочем, его отчаянную низколобость несколько смягчают пряди волос, падающие на лоб и придающие ему определенный шарм.

Но не только герой делает игру, кроме него, в процессе создания у игрока чувства полной и беспросветной безысходности значительную роль играют игровые интерьеры. По этому показателю у нас с вами полный провал. Они скучны, однообразны и переполнены всевозможными рычагами и кнопками. Вместо воздуха, наполненного гранатами, пулями и лучами, мы видим длинные, извилистые коридоры с рычагом в конце. Неужели это ты, Ромеро? Не верю.... Ущербность просто бросается в глаза. Да, кстати, вглядываться в темные провалы придется подолгу, так как освещенность уровней колеблется где-то возле нуля. Наверное, крот чувствовал бы здесь себя как дома. Я, конечно, понимаю, что значит «Quake II engine», но не до такой же степени! Одним словом, просвета никакого — ни в прямом, ни в переносном смысле.

Игровое окружение тоже не впечатляет. Любая поверхность просто кичится своей откровенной полигональностью и неразрушимостью. Такое впечатление, как будто со времен незабвенного «Квака номер два» совершенно ничего не изменилось. Господа, что же вы делали все эти годы? Окружение чудовищно как с художественной, так и с технической точки зрения. Ничего принципиально нового не созрело за все эти годы в недрах фирмы-разработчика. Засим завершим разговор о стенах и перейдем к разговору о монстрах.

Любая поверхность кичится своей откровенной полигональностью и неразрушимостью. Такое впечатление, как будто со времен «Квака номер два» совершенно ничего не изменилось.



А это организм мужского пола. Неприятный и некрасивый, но зато как прыгает! Просто сплошная радость.









Ничто так не красит игру, как качественно выполненные монстры. Что же предлагает нам гуру 3D-жанра? А предлагает он лягушек и стрекоз! Серьезно, по крайней мере, на первых этапах игры вам придется столкнуться именно с этими представителями царства природы. Правда, теперь они принадлежат скорее к царству технологии, так как ничего живого в них не осталось. Киборги, лишь отдаленно напоминающие своих прародителей, разлетаются на запчасти с характерным металлическим звуком. Именно эти твари встретят нас в мире Daikatan'ы да еще автоматические пушки, рвущие все живое за считанные секунды. Правда, у пушек всегда присутствует блок управления, висящий где-нибудь неподалеку, при уничтожении которого вся адская машинерия приходит в полную негодность и более нам не докучает. По мере прохождения игры нам придется встретиться с более интересными персонажами, некоторые из них будут даже живыми, можете себе представить? Правда принадлежность к миру живых, к сожалению, не прибавляет им ума по сравнению с их механическими коллегами.

Монстры на редкость тупы. Они глупо ломятся на ваши пули голой.... (грудью) и подыхают безо всякого толку. Иногда их настолько переклинивает, что они начинают тыкаться в стены. Картина такой вопиющей беспомощности заставляет сердце сжиматься от жалости. Такое впечатление, как будто на дворе далекий 1993-й. Красотой наши враги тоже не блещут. Полигонов в каждом из них горстка, буквально пара сотен, текстуры далеко не гениальные да и движутся они, прямо скажем, как будто долго болели в детстве. Так что по монстрам тоже далеко не отличная оценка, наследие движка просто сочится из каждого полигона.

Теперь несколько слов об интерактивности. Ее просто нет!

Злая и нелицеприятная женщина. И таких на этом уровне — ну просто колоссальное количество. И всех надо беспощадно убить. Вот такая правда жизни...





Ничего, кроме заранее обговоренного в сюжете прохождения, из стоящего на уровне не отзовется на ваши настойчивые домогательства. Может, никто бы и не заметил, будь это лет эдак пять назад,

А мы поднырнем под нее пониже, вернее, к нему поближе, да как стукнем по глазику с разбегу топориком... Мы, зайцы, все такие кровожадные, так что не пугайтесь — это норма.

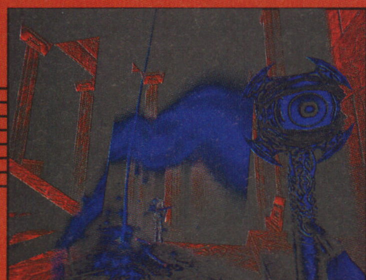
ли не принимать во внимание, что стрекозы умирают со звуком подорванного танка. Впрочем, через несколько часов игры музыка все равно приедается, а звуки перестаешь замечать.

В режиме мультиплеера доступны все классические виды противоборств, это Deartag, Deathmatch, CTF и Cooperative. Стандартные способы снять усталость от одиночной игры и ничего более.

Сам игровой процесс требует отдельного разговора. Дело в том, что разработчики решили внести новое слово в жанр. Теперь, кроме характеристик героя, заимствованных из RPG, в 3D-экшн перекочевала и целая тусовка спутников. Да, теперь вместе с нами на поле борьбы со злом выйстики они могут только в бою, а как раз с этим у них проблема. Так что надо следить за тем по силам ли им противник, на которого они собрались накинуться, чтобы не лезть в очередной раз в сохраненные игры. Такое нововведение вряд ли повысит популярность игры, уж очень много хлопот приносят персонажи, призванные нам помогать.

Это не хит — однозначно. Непонятно, что именно так долго вызревало, но оно явно припозднилось с выходом года эдак на три.

Это еще не все. Дело в том, что в игре нельзя сохраняться просто так. Необходимо находить некие кристаллы, которыми придется расплачиваться за каждый сейв, сохранение на халяву происходит только между уровнями. Как вам такой поворот событий? По-моему, несколько чересчур. Весь игровой процесс превращается в проблему, которую не каждый захочет решать. Вот, по-









но сейчас такое не прощают. Извини, Джон, даже тебе (особенно тебе) мы такого не простим, и точка.

Игра идет во всех разрешениях, регулируется степень детализации, но и это не спасает от ощущения переноса во времени, по крайней мере, на три года назад. Если это не хитрый сюжетный трюк, то просто непонятно, как можно писать в ReadMe, что игра круто летает на машинах с 500-м и выше камнем, 32-метровой картой и 128-мегабайтной памятью. Вы меня извините, но на такой машине полетит что угодно! А то, о чем мы сейчас говорим, в этот список явно не входит. Полигоны торчат просто отовсюду, цветовая гамма наводит на мысли о маниакально-депрессивном психозе главного художника проекта, этот список можно продолжать практически бесконечно. Провал по графике однозначен и неизбежен, как очередное полнолуние.

Единственное, что не вызывает отвращения с самого начала, так это звук. Вполне приличные треки плавно сменяют друг друга. Неплоха и озвучка игровых событий, ес-

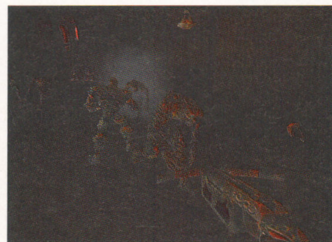
Несколько слов об интерактивности. Ее просто нет! Ничего, кроме заранее обговоренного в сюжете, из стоящего на уровне не отзовется на ваши настойчивые домогательства.



дут и другие люди, по неосторожности освобожденные нами в ходе игры. Все они имеют принципиальное значение в сюжете, иначе нельзя объяснить необходимость сохранять их всех живыми. В случае гибели по крайней мере одного из соратников игра заканчивается. Все они также обладают базовыми характеристиками, которые подлежат прокачке, правда, сделать это не так-то просто. Дело в том, что при появлении очередного врага вся ваша тусовка, как по команде, бросается его кромсать и ложится вокруг ровными рядами. Так что вместо приятного процесса прохождения игры нам придется следить за целым детским садом недоношенных помощников. Ведь набрать опыт и повысить характери-

жалуй, чего добился Ромеро вместо хитового геймплея.

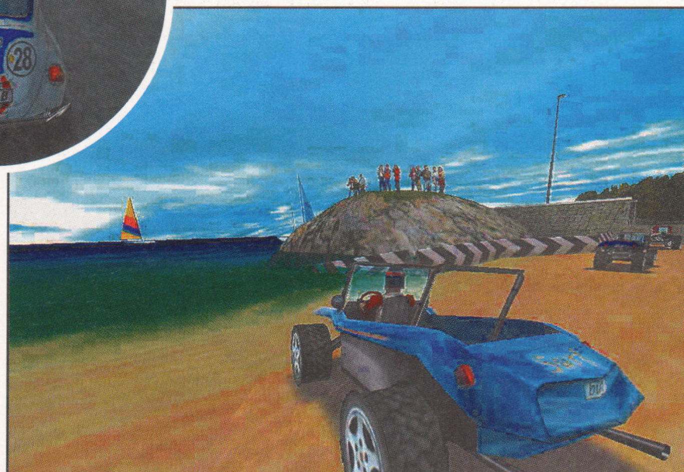
Подведем итоги. Это не хит — однозначно. Непонятно, что именно так долго вызревало, но оно явно припозднилось с выходом года эдак на три. Те, кто с нетерпением ждали новой игры от создателя Doom'а, явно дождались не того, на что рассчитывали. Да и Ромеро вряд ли получит прибыль, на которую рассчитывал. Таким образом, получается, что обломались абсолютно все, и непонятно, кому это было нужно. А жаль.... MG



Бесчеловечное месилово. Страшное и обидное. А ничего не поделаешь — сюжет такой...







Николай Барсуков

BEETLE CRAZY CUP

Сумасшедшие гонки

Каждый день появляются гонки, удивляющие все более совершенной физической моделью автомобиля, все более реалистичным поведением его на дороге и прочими всевозможными усовершенствованиями. Несмотря на это, не иссякает поток игр, заведомо не пытающихся занять место самого **правдоподобного автосимулятора** а, напротив, напротив, предлагающих принять участие в нереальных, просто сумасшедших гонках.

Одной из таких игр является Beetle crazy cup, выпущенный недавно издательством Infogrames. Это простенькая, но очень милая игра, которая, без сомнения, уютно устроится на полках большого количества игроков. Приглядимся же к ней повнимательнее.

Нам предлагают поучаствовать в соревнованиях необычных машин. Среди возможных вариантов выступают совсем маленькие жучки и монстры на огромных колесах, способные переехать автомобиль. В зависимости от типа игры придется выбирать и машину. Собственно, все, ничего лишнего выдумывать не надо, просто берем машину и едем. Зарабатываем очки, на которые потом можно будет купить еще более уродливые и быстрые (мощные) авто. Можно отыграть чемпионат и заработать деньжат в простой гонке. Чемпионат включает в себя заезды по всем видам состязаний, доступных в игре, таким образом, получается, что для прохождения в следующий этап необходимо проявить себя в самых разных видах автомобильного безумия. Этих видов в игре ровно пять:

Прыжок — очень интересный вид состязаний. Заключается в разгоне по трассе с несколькими поворотами, выходе на прямую перед трамплином и прыжке с него, используя реактивный ускоритель. Как именно удается водителю остаться в живых, непонятно, скажу только, что мой рекорд на сегодняшний день составляет 92 метра. Слабо?

Кросс — просто гонка по очень пересеченной местности в компании нескольких автомобилей-оппонентов. Прыгающая на экране картинка, бешеная скорость и полная безнаказанность. Столпотворение на трассе просто гарантировано, поэтому выживает, как правило, самый наглый.

Скорость — гонка по асфальтовому кольцу в толпе врагов. Поражает



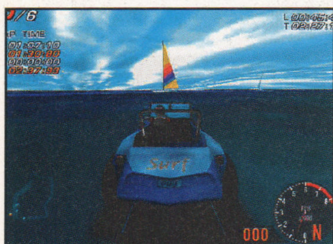
Паспорт

Beetle Crazy Cup

Жанр:	Аркадные гонки
Разработчик:	Infogrames
URL	www.infogrames.com
Издатель:	Xpiral
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

своей скоростью, ворочать баранкой приходится очень лихо, так как при незначительном вылете за пределы асфальта катастрофически падает скорость и в долю секунды становишься последним.

Багги — чем-то напоминает Скорость, скрещенную с Кроссом. Дело происходит то на океанском берегу, на который непрестанно набегают волны, то на вполне приличной асфальтированной трассе. Хорошая скорость плюс повышенная проходимость — блюдо готово, просим всех к столу.



К сожалению, полностью уйти в море нельзя, но вот искупаться вполне можно, жаль только все остальные уехали, а то бы наперегонки поплавали. Впрочем, это ведь автогонки...

Всего в игре более 20 трасс и порядка пяти десятков различных автомобилей, иными словами — есть, где оторваться. Теперь, когда вы получили некоторое представление о сути предстоящих свершений, надо сказать несколько слов о том, как все это выглядит и работает.

Скорее всего, это просто игра для детей от 7 до 12. В таком случае это хорошая игра. Ведь детям не нужны реальные физические модели, им надо, чтобы было весело.

В основном дело происходит на аренах, но есть и гонки вне круга трибун. Окружение выглядит очень симпатично. Масса мелких деталей практически не сказывается на скорости работы. Игра вообще крайне нетребовательна к системным ресурсам. Люди, аплодирующие вам, деревья или кусты — все выглядит несколько игрушечным, но все же красивым. Немного подкачал дым от сожженной резины, пыль из-под колес и вода на прибрежных трассах. Прорисовано это все нормально, но вот вылетает из-под колес как-то неестественно. Впрочем, это скорее исключение, так как все остальное выполнено вполне на уровне.

Оппоненты присутствуют не во всех категориях. Например, в прыжках вам придется соревноваться с самим собой. В остальных видах соревнований необходимо будет объяснять каждому встречному поперечному, кто здесь главный. Враги отличаются крайней агрессивностью и просто так дорогу не уступают, с другой стороны, и вы можете слегка наподдать кому-нибудь, плавно отправив его в отбойник. Впрочем придется следить, чтобы кто-нибудь не оставил вас отдыхать в тупике. Машины неуничтожимы, поэтому нам доступна любая степень враждебности по отношению к во-о-он той машинке.

AI противников оценить довольно сложно. С одной стороны, они вполне осмысленно отодвигают вас со своей траектории, подрезают, прижимают к бортам и выталкивают на обочину. С другой стороны, все это происходит, как правило, в толпе, и понять, кто действует осмысленно, а кто просто тупо прет вперед, иногда очень непросто. В целом общее впечатление осталось приятное, а это главное. Да и не шахматы это, в конце концов, а просто аркадные гонки.

С интерактивностью есть некоторые проблемы. Единственный предмет, поддающийся деформации, — старые остовы автомобилей, через которые надо переезжать в заездах на монстрах. Откровенно говоря, маловато будет. Привыкли мы уже к сбиваемым дорожным знакам и мусорным урнам, а здесь явный прокол с этим делом. Единственное порадовавшее глаз интерактивное явление — прибой. Реально — в гонках по побережью видно, как прибывает, а потом отступает вода, этим даже можно пользоваться. В момент, пока она схлынула, обгоняем противника со стороны моря, а оно тут же закрывает за вами дверь. Дело в том, что в воде скорость падает просто катастрофически, и догнать вас будет очень непросто. Таким образом можно избавляться от настойчивых преследователей. Но это, пожалуй, единственный приятный момент во всем, что можно сказать по поводу интерактивности, в остальном — провал.

Святая святых — графика. Это то, из-за чего многие из нас покупают игры, несмотря ни на какие другие достоинства. Только безумец не согласится с тем, что на ней, родимой, держится вся игровая индустрия, следовательно, и разговор о ней должен занимать центральное место. Игра поддерживает все разрешения, варьируется битность цвета и есть кое-какие дополнительные настройки. Учитывая непритязательность







Монстр — соревнования для любителей разрушения. Схватившись за баранку чудовищного автомобиля с колесами двухметрового диаметра, пытаемся не выпасть из машины при прохождении пересеченной местности, густо уставленной старыми автомобилями. Последние подлежат беспощадному переезжанию при помощи все тех же огромных колес.



Кросс... Дорога ну просто очень неровная... Перевернуться, к счастью, нельзя, можно только покачаться и поехать дальше.



в отношении системных требований, можно смело ставить 1024x768x32 и наслаждаться в свое удовольствие. На машинки полигонов не жалели, правда, несколько сэкономили на текстурах. Впрочем, общее впечатление они оставляют хорошее, по крайней мере для игры, не претендующей на звание NFS VI. Сами трассы выглядят прилично, но не более. Заметны зрители, аплодирующие вашим выкрутасам, стоя за надежной перегородкой, еще некоторые признаки жизни, но главное — не смотреть на все это вблизи, спрайты сегодня уже никого не радуют. Красиво сделано только то, на что приходится смотреть в любом случае — асфальт (или то, что его заменяет), разметка на дороге и прочее.

Здесь нет ни реальной физической модели, ни повреждений, вообще ничего из того, что принято считать неотъемлемыми атрибутами хороших гонок.

Звук потрясает всякое воображение, нет, вы не подумайте, что он какой-то сногсшибательный, наоборот — вполне обычный. Двигатель, визг резины, шорох гравия — все на месте. Сделано добротно, но средне. Главная фича звука в этой игре — музыка. Это нечто. Треков около полутора десятков, играют, плавно сменяя друг друга. Кантри, регги, не знаю даже что там еще. Специалисты, наверное, разберутся, но впечатление просто незабываемое. Ни одной нормальной, привычной для игрока мелодии просто нет и в помине. Вся музыка наводит на мысль о родео, или о чем-то похожем. Впечатление трудноописуемое, поэтому рекомендую прослушать самим — это просто надо услышать самому. Для сторонников классического подхода



Где-то там меня ждет такой мягкий, такой податливый старый автомобиль... Сейчас я его всмятку, а потом еще два раза — круга-то три.

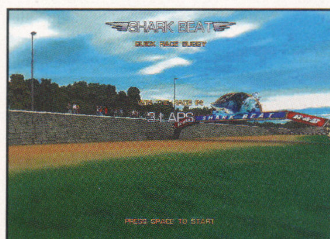
ность с трамплина способен надолго лишить вас работоспособности, особенно если с вами соревнуется кто-то из знакомых. Борьба за каждый сантиметр с пеной у рта, лишь бы чуть дальше, чем все

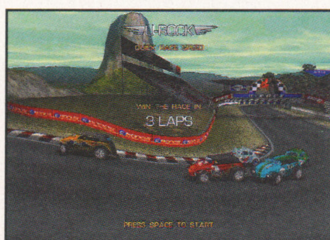






Остальное, видимо, сочли не столь уж важным и нарисовали кое-как. Слишком уж придираться было бы нечестно, так как, повторюсь, системные требования очень и очень скромные. Вот. Нормальная графика. Просто нормальная, но не более. Приятно, но не до визга.





к озвучиванию автогонок есть опция отключения звука. Но прежде чем его отключить, все же послушайте пару минут — очень заводит.

Для любителей порвать соседа Ваньку по сети предусмотрен мультиплеер. Есть режим сплит-скрин и, естественно, игра по сети. Честно говоря, играть практически невозможно, так как неинтересно совершенно, уж лучше погоняйте в свой любимый Test drive или что там у вас вместо него.

Собственно, игровой процесс оценить сложно, с одной стороны, ну аркада она и есть аркада, что с нее возьмешь кроме десяти минут в обеденный перерыв. Конечно здесь нет ни реальной физической модели, ни повреждений, вообще ничего из того, что принято считать неотъемлемыми атрибутами хороших гонок. С другой стороны, экзотические виды состязаний могут надолго приковать ваше внимание, просто своей необычностью они заставляют снова и снова совершать какие-то невозможные, с точки зрения любого школьника, маневры. Например, прыжок на даль-

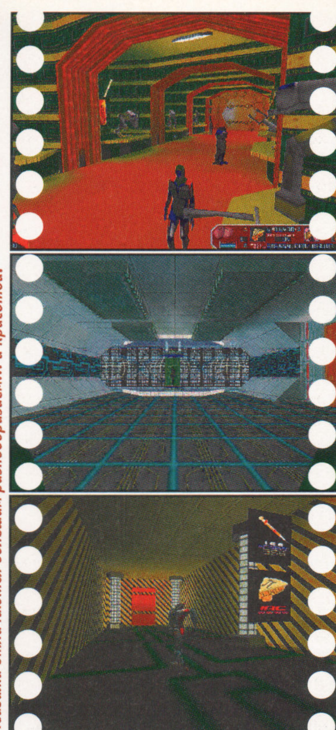
тот же пресловутый сосед Ванька. Да, это увлекательно, но, к сожалению, временно. Через месяц вы уже вряд ли сядете в это играть. С другой стороны, не бывает бессмертных игр, это миф.

Пришло время подвести некоторые итоги. На нашем столе лежит игра, о которой нельзя отозваться однозначно. Конечно, Infogrames

Враги отличаются крайней агрессивностью и просто так дорогу не уступают, с другой стороны, и вы можете слегка наподдать кому-нибудь, плавно отправив его в отбойник.

заслуживает всяческого уважения, как респектабельная контора. Выпущенная ими игра не является хитом, но и полным отстоем ее не назовешь. Скорее всего, это просто игра для детей от 7 до 12. В таком случае это хорошая игра. Ведь детям не нужны реальные физические модели, им надо, чтобы было весело. А играть в Beetle Crazy Cup весело, просто весело... MG





Пейзажи отличаются большим разнообразием… и красотой.

Алексей Кравчун

AI WARS: THE AWAKENING

Пародия на киберпанк

В последнее время классических 3D-action появляется вполне удовлетворительное количество. Нельзя сказать, что они все хорошего качества, но поиграть неделю вполне годятся. Другое дело, что в ближайшее время должны выйти несколько игр, с одной стороны, относящихся все к тому же 3D-action-жанру, с другой — настолько оригинальных, что в классическую канву они ну **никак не вписываются**.



Паспорт

AI Wars: The Awakening

Жанр: FPS

Разработчик: Nexus Information System

URL www.aiwars.com

Издатель: Original

Системные требования:

ОС: Win95

Процессор: Pentium-II 233 МГц

RAM: 32 Мбайт

Video: 3D-ускоритель

Но если эти игры (догадайтесь какие) еще только готовятся к релизу, то одна оригинальная игра уже доступна игровой общественности. Речь об AI Wars: The Awakening.

«Войны искусственного интеллекта!» Звучит заманчиво. На деле же все куда как менее сладко. Но о подробностях по игре чуть позже, пока же обратимся к ее предыстории, которая достаточно интересна для того, чтобы уделить ей толику внимания.

Настало далекое будущее. Неумолимо несся вперед технический прогресс. Росла и ширилась компьютерная сеть Internet. А дальше все случилось прямо как в романе Лукьяненко «Лабиринт отражений». Кто-то изобрел программу, позволяющую интегрировать реальный человеческий разум с компьютером. Вот только в романе полной интеграции так и не произошло, человек мог в любую минуту выйти из сети, даже при условии, что его порешили в компьютерной реальности. В случае с AI Wars: The Awakening дела обстоят несколько иначе. Тут произошла значительно более глубокая интеграция, в результате которой смерть виртуальная ведет за собой смерть за компом в реальном мире. Неправда ли, оригинальный подход? Так вот, начали появляться люди, способные провести в сети несколько суток, потом несколько месяцев — и так по нарастающей. То есть началась тотальная интеграция человечества в компьютерное пространство. Объединение двух миров, так сказать. Мир стремительно увеличивался в размерах, уже были затронуты все области человеческого бытия, начиная от заводов и фабрик (имеют свое представительство в сети) и заканчивая квартирами граждан в виртуальном пространстве. Разумеется, на этой почве росло и крепло хакерское сообщество, занимающееся взломом и кражей информации (а что еще можно украсть в сети?). Единственным ограничителем

их деятельности были охранные системы (люди и программы), способные не только остановить хакеров, но и уничтожить их в реальном мире (смерть-то одна).

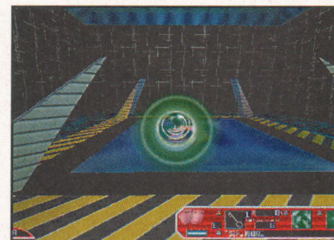
В игре вы выступаете в роли одного из таких хакеров. Но вы хакер не совсем ординарный. Конечной вашей целью будет полный контроль над сетью, а также окончательная интеграция в компьютерное пространство. Добиться контроля можно, только захватив все компьютерные системы в виртуальности, а как добиться полной интеграции и вовсе загадка, но по ходу игры она потихоньку проясняется (будем считать это динамично развивающимся сюжетом).

Игра выполнена в виде классического FPS, правда, существует возможность переключаться в режим TPS, но делать этого настоятельно не рекомендуется просто по причине неудобства вида от третьего лица. Игровой мир представляет собой переплетение многочисленных коридоров со множеством дверей и телепортеров. Двери обычно ведут к владениям граждан или компаний, и за ними можно отыскать, а потом и украсть всяческую полезную информацию (ее потом можно выгодно продать). Телепортеры же связывают между собой различные системы и подсистемы.

Не следует думать, что вы одиноки в виртуальном пространстве. Помимо множества людей, в сети присутствует множество программ: охранников, коммуникаторов, провайдеров и прочих им подобных. Причем порой различить человека и программу попросту невозможно. Работать вам предстоит в условиях постоянной суеты вокруг, что делает ваше хакерское дело весьма опасным: вдруг рядом находится охранник. Но даже, если на вас нападут, отбиться всегда есть чем: набор вирусов всегда в вашем кармане, и далеко не все антивирусные системы оппонентов выдержат лобовой удар какого-нибудь особо изощренного. Так выглядит картина в целом, теперь же давайте пройдемся по основным игровым моментам, разберем их чуть подробней.

Даже, если на вас нападут, отбиться всегда есть чем: набор вирусов всегда в вашем кармане, и далеко не все антивирусные системы оппонентов выдержат лобовой удар какого-нибудь особо изощренного.

И для начала поговорим о системе контроля над миром сети. В классическом 3D-action она представлена различным оружием, но в AI Wars: The Awakening дела обстоят несколько иначе и больше всего напоминают ситуацию в System Shock. Взлом систем, перекачка информации, блокирование защитных программ, отключение сигнализаций. Все это было в SS, есть это и в AIW.


А так в игре выглядят телепорты. В меру прозрачные, но однозначно не дотягивают до телепортов из Unreal. Равно как и весь движок.

Вашим основным наступательным оружием будет вирусный пакет, которым можно попросту выстрелить в противника (да и в мирного гражданина тоже), после чего он благополучно скочурится. Но только в том случае, если уровень его антивирусного пакета ниже уровня вашего вируса. В противном случае вирус будет успешно деактивирован.

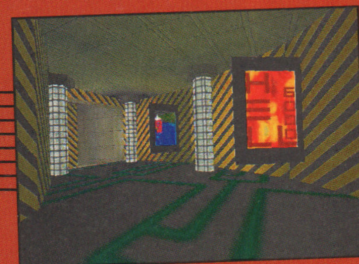
От чего зависит уровень «убойности» вируса и сила защитного антивирусного пакета (он у вас тоже имеется)? Всего лишь от уровня апгрейда. К сожалению, разработчики игры не предусмотрели возможность повышения уровня «брони» и «оружия» за счет использования украденных технологий. Все совершенствования придется покупать за деньги, вырученные от продажи этих самых технологий. Набрал нужное количество виртуальных купюр, пошел на рынок, купил апгрейд — цепочка неизменна. Причем внешний вид атаки от перехода на другой уровень никак не меняется: все те же нули и единички.

Разработчики явно хотели добиться атмосферы «киберпанк», но, увы, у них ничего не получилось.

Поскольку мы упомянули про кражу информации и ее продажу, то несколько слов следует сказать и о программах, для этого предназначенных. Во-первых, это файловый менеджер, при помощи которого можно скачивать нужную информацию из базы данных сети. И во-вторых, это крякер, который осуществляет непосредственный взлом базы (и дверей, кстати, тоже), после чего передает бразды правления

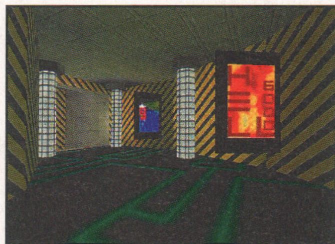







Перед нами дверь. Хорошо запертая дверь, которую необходимо взломать. Вполне возможно, за ней находится дорогостоящая база данных.

в руки менеджера. Крякер можно успешно апгрейдить, и делать это нужно чуть ли не чаще, чем усовершенствование оружия.



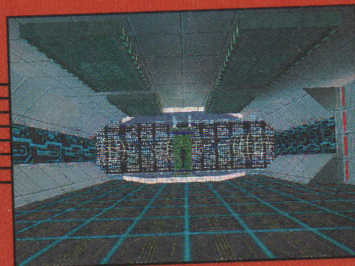
Помимо упомянутых «примочек», в игре есть еще несколько программ, способных заметно облегчить ваше существование в сети. В первую очередь это, конечно, система, обеспечивающая маскировку от файлов обнаружения (людей и программ). Плюс дополнительная защита, эмулирующая работу самой сети: любая закрытая дверь для вас станет открытой на короткий промежуток времени после активации данной программы.

Всевозможных противников безжалостно уничтожаем, а в случае, если они оказываются более «развитыми», отступаем к телепортерам и срочно делаем ноги.

Как уже было сказано, мир игры представлен сетью длинных коридоров, залы тоже есть, но их совсем немного. Вся неприятность заключается в том, что коридоры очень похожи друг на друга. Искать путь по памяти становится попросту невозможно: нет никаких привязок, которые реально было бы запомнить. Перемещение между системами осуществляется мгновенно при помощи телепортеров, точно таким же образом можно попасть из системы в подсистему. Несмотря на запутанность названий, переход между системами суть переход между уровнями классического 3D-action. Сами серваки (читай системы) практически полностью однотипны, а вот подсистемы могут различаться как с точки зрения архитектуры, так и по назначению. В процессе игры встречаются компьютерные рынки, склады информации (в большинстве случаев бесполезные) и другие локации специального назначения.







Появившись в игре, начинаем бегать по коридорам систем и искать двери, которые можно взломать с начальным уровнем «кряка». Получаем деньги за украденную информацию, апгрейдимся и отправляемся на взлом более сложных систем. И так до полной победы. Всевозможных противников безжалостно уничтожаем, а в случае, если они оказываются более «развитыми», отступаем к телепортерам и срочно делаем ноги. Вот, собственно, и весь глубокий смысл игры.

Теперь, что касается компьютерного интеллекта. Если говорить об AI в целом, то он туп... просто туп. Хотя некоторые экземпляры противников порой проявляют интеллектуальные способности и выкидывают какой-нибудь фортель типа захода с тыла. Но это все же исключение. NPC, встречающиеся в игре, ведут себя довольно пассивно по отношению к главному герою и лишь изредка могут обмолвиться парой ничего не значащих реплик. В основном они существуют для создания массовки, и не более того: полезной информацией не обладают, а потому их следует попросту игнорировать. Игнорировать можно всех, кроме изначально агрессивно настроенных NPC, которых хлебом не корми — дай когонибудь порешить. Подобных оппонентов не так уж и много, да и каких-либо существенных хлопот они доставить не могут: уровень защиты у них довольно низкий, да и оружие тоже не из самых мощных. Другое дело, что разборки с ними занимают массу игрового времени.

Про графику и все остальное. Соответствует где-то уровню первого Quake, вызывая устойчивую неприязнь на протяжении всей игры. И яркие текстуры совершенно не спасают ситуацию: во-первых, они жутко однообразны, во-вторых, не сочетаются друг с другом. Нет, так игры, определенно, не делают! Дизайн также можно списывать в утиль. Практически все системы похожи между собой и напоминают гигантского осьминога, у которого в центре расположен центральный «сервак», а в ногах-коридорах — все остальные помещения. Коту под хвост пошло и моделирование оппонентов: корявые и малополигонные, они больше всего напоминают последствия раннего ДЦП, особенно когда начинают двигаться. Жуть, а не противники! Таких действительно можно испугаться.

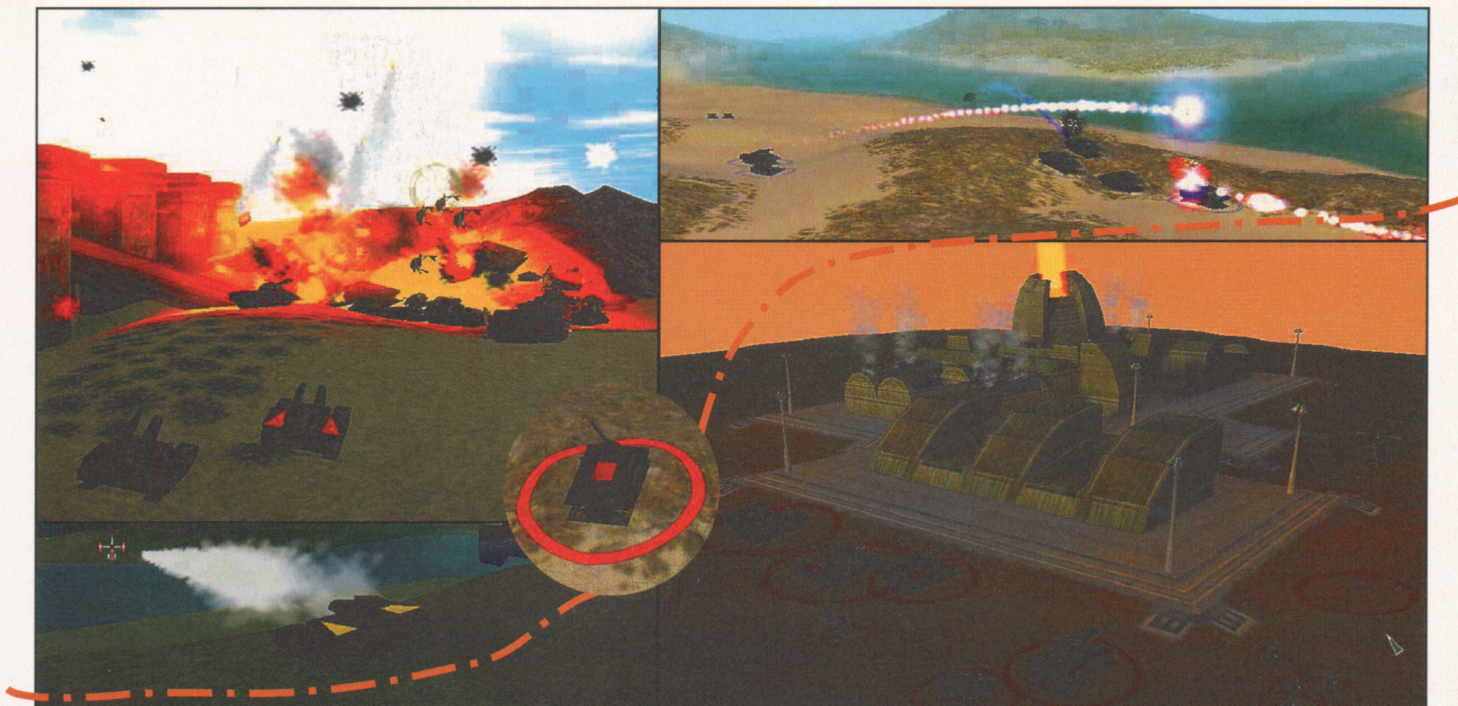
Что касается общего настроя игры, то тут тоже получилась некоторая неурядица. Разработчики явно хотели добиться атмосферы «киберпанк», но, увы, у них ничего не получилось. Есть пародия на «Матрицу», и не более того. Звук же и музыка неплохие, но и только.

Так выглядит атака защитной программы: поток нулей и единиц — прямо в чайник. No remorse!



Но это все еще цветочки. Самое ужасное, что есть в игре, — это система сохранения. Разработчики решили, не мудрствуя лукаво, лишить нашего брата возможности сохранять игру. По факту уничтожения вы респавнитесь на «серваке», где погибли, и продолжаете свое бренное существование. Учитывая, что путешествие по одной системе иногда отнимает до часу реального времени, можете представить, насколько подобный save неудобен.

В самом начале статьи было сказано, что в последнее время неплохих по всем параметрам 3D-action выходит довольно немного. Поэтому есть предположение, что далеко не во все из них вы играли. Отсюда предложение — найдите и поиграйте, а про AI Wars: The Awakening забудьте, как про страшный сон. Порекомендовать игру можно разве что неисправимым поклонникам жанра «киберпанк». Остальным — держаться от нее подальше. В обозримом будущем должно выйти как минимум несколько весьма нестандартных игр жанра FPS, вот их-то мы и будем ждать. MG

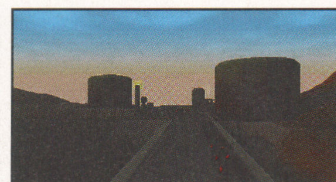


DOGS OF WAR

Barsick

Собаки, которые любили воевать

В странное время мы живем. Почему я так решил? Да много почему, но одним из этих «почему» я с вами поделюсь. Дело в том, что недавно одна очень уважаемая в очень узких кругах контора выпустила игру, совершенно отличную от всего, что ей доводилось выпускать раньше. Пускай не обижаются на меня ребята из TalonSoft, просто геймер, на которого они работали до сих пор, представлял собой **законченного стратега**, настолько законченного, что его не волновало практическое отсутствие графики и получасовые вражеские ходы.



Таких людей трудно встретить на улице, обычно они не выходят из дома по несколько дней, питаются тем, что найдут на полу, и играют, играют, играют... Горячо уважаю такой народ, именно они представляют собой соль всего игрового сообщества. Аскеты, не признающие роскошной графики современного экшна, положившие свои жизни перед компьютером. Именно они были до сегодняшнего дня основными потребителями продукции TalonSoft, умных, но, к сожалению, далеко не самых красивых игр. Но сегодня, видимо, в жизни компании наступил перелом, на свет появилась игра, ломающая сложившиеся представления о классическом воргейме. Отныне воргейм будет красив и трехмерен.

На повестке дня сегодня всего один вопрос: что за зверь эта Wars of Dog? Что собой представляет, и с чем ее едят? Попытаемся ответить, а заодно и обсудим тенденции развития тактических игр вообще.

На далекой планете Primus IV неожиданно обнаружили залежи чрезвычайно полезного ископаемого под кодовым названием SL-18. Вполне естественно, что на такую приманку не могли не клюнуть всевозможные алчные межпланетные корпорации. Неизвестно, сколько их было в начале, но в конечном итоге до планеты добрались только две. Одна из них — Warmonkeys, Золушка в семье Мегакорпораций. И денег у нее не очень много, да и войска не особо вымуштрованы. Однако хватка тоже Золушкина,

Паспорт

Dogs of war

Жанр:	трехмерная RTS
Разработчик:	Silicon Dreams
Издатель:	TalonSoft

URL www.talonsoft.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium-II 266 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель



Правда, они похожи на тараканов, на которых дихлофосом брызнули?

обнаглела она до такой степени, что решила единоличное правление установить на планете, качать оттуда этот самый SL-18 и богатеть себе на здоровье, остальным на зависть. И сбылись бы ее планы, если бы не добралась до той планеты еще одна корпорация. Именовала она себя не иначе как Imperial Order. Несмотря на такое грозное название, состояла она преимущественно из лохов, иначе непонятно, каким образом они умудрились сразу не задавить своих конкурентов.

Ну, пока суд да дело, короче, успели они обе там окопаться, наладили поставки техники и пушечного мяса и затеяли долговременную позиционную войну. Однако такая идиллия не продлилась долго. Выяснилось, что на планете обитает высокоагрессивная форма жизни, и эта самая форма за что-то там невзлюбила обе враждующие стороны и пакостит им как может. Пришлось захватчикам, кроме разбирательств друг с другом, еще и местными заняться. Вот в такой ответственный момент вам и предстоит взять на себя ответственность за одну из сторон — гостей, так как за местных нам поиграть не дадут.

Вот такой сюжет предлагают нам на этот раз. Лично мне он почему-то напомнил «Дюну». Правда, там было три враждующих стороны, но ведь не в этом дело. Здесь даже песчаные черви есть, только бегают по поверхности и называются иначе. Не знаю, может, так надо — бессмысленные сюжеты сочинять, но отчего-то хочется нормального вступления, такого, которого еще не было. Или, на худой конец, взять классику какую-нибудь. Ведь срабатывает: к примеру «Война Миров» на «ура» пошла. С другой стороны, трудно ждать чего-то уж очень крутого от фирмы, которая всю жизнь клепала воргеймы, надо еще освоиться в новой нише. Так что отнесемся со снисхождением и поедем дальше.

Перво-наперво следует сказать, что строиться нам никто не даст. Вся грызня происходит по принципу двух встретившихся десантов. С одной стороны, это логично, с другой — зачем тогда было придумывать какой-то там минерал, если его и собирать-то нельзя? Получается у нас что-то вроде Battlezone II, помноженного на какой-нибудь классический воргейм. Понятное дело — разработчики еще не очухались от своих предыдущих шедевров, им еще только предстоит прийти в чувство. А у нас на это просто нет времени, нам надо срочно во все врубаться, а то снесут к чертовой бабушке...







Строиться нам никто не даст. Вся грызня происходит по принципу двух встретившихся десантов. Получается вроде Battlezone II, помноженного на классический воргейм.

Дело происходит на средних размеров карте, четко ограниченной со всех сторон. Это наследие настольных игр выполнено в виде трехмерной, плавно изгибающейся поверхности, залитой динамическим светом. В принципе все смотрится красиво, но мы уже видели такое в Battlezone, так зачем же показывать это снова? Несмотря на явную заимствованность, пейзаж довольно симпатичен и даже чем-то напоминает поверхность другой планеты. По этой самой поверхности носятся всевозможные единицы бронетехники вперемежку с живой силой обеих враждующих сторон. То есть, как правило, носитесь именно вы, а противник, успокоенный своим перманентным численным превосходством, занимает стратегические высоты и ждет, когда же вы придете его выносить. С этим про карты, наверное, все, посмотрите Battlezone II — и все поймете.

Само окружение встречает нас с распростертыми объятиями. От залпов орудий послушно раскрываются в грунте здоровенные воронки, рушатся мосты и прочее, и прочее. Вполне возможно, что ребята пригласили программистов, ранее занимавшихся такой работой, возможно, даже участвовавших в громких проектах. Ну не верю я, что они вот так, с первого раза, взяли да и написали такую местность, да еще и с такой степенью интерактивности. Кстати, бои проходят далеко не только на бескрайних просторах холмистых равнин. Будут миссии и в пределах городской



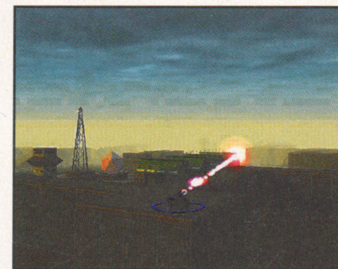


что делали ее варгеймеры, а значит, не в графике вся соль.

Звук выполнен на достойном уровне, прекрасные электронные треки плавно сменяют друг друга, не забывая о происходящем на экране. Такая зависимость от уровня действия на экране уже давно стала нормой, но все равно приятно слышать, как прибавляется драматизма, когда из-за холма появляется куча вражеского металла. Прекрасно выполнен радиообмен юнитов. Они откликаются на ваши приказы, зачастую используя весьма крепкие выражения. Короче, то, что звучит из колонок, звучит оттуда как надо. А когда там все как надо, так и выключать не хочется. Верно?

Есть одна вещь, за которую хочется просто отругать создателей этой хорошей, в общем-то, игры. Эта вещь называется интерфейс. Дело в том, что, сказав, что он перегружен, я не скажу ничего. В нем наворочено столько всевозможных функций, и они расположены так неудобно, что можно подумать, будто написана игра для двухголовых представителей какой-нибудь отдаленной галактики. А для нормального человека здесь ничего нет. Дело не только в интерфейсе, даже управление камерой настолько усложнено, как будто разработчики лишь месяц назад узнали о существовании мыши и еще толком не научились ее использовать.

То же самое, что вы делали в сингле, легко может быть исполнено и в режиме мультиплеера.



Управление камерой настолько усложнено, как будто разработчики лишь месяц назад узнали о существовании мыши и еще толком не научились ее использовать.

Поддерживаются все стандартные протоколы и типы игры, так что у любителей распнуть соседа снова есть такая возможность.

Сам игровой процесс довольно сложно оценить однозначно. Для тех, кому нравится врываться, проноситься, а потом считать свои и чужие трупы, здесь делать нечего. Забыли, кто игру сделал? При таком взгляде на вещи своих трупов всегда будет больше. А чужих меньше лишь только потому, что их самих всегда больше. Всегда! Так что носиться подобно Чапаеву по карте вам никто не даст, вынесут за милую душу. Единственный способ жить подольше — это планомерно и терпеливо отыскивать бреши в обороне противника. Заходить с разных сторон, пытаться разжиться пленной бронетехникой перед решающим сражением. Одним словом, несмотря на то, что ребята делали трехмерную RTS, у них все равно получился воргейм. Хорошо это или плохо? Не знаю, для тех, кто любит воргеймы, — хорошо, а для остальных...

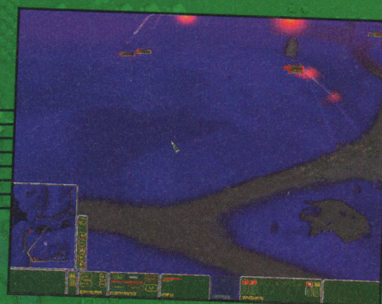
Приступим к подведению итогов. Они таковы: игра выполнена в несвойственной для данного жанра манере, но подчиняется всем его канонам, за исключением, пожалуй, пошаговости. Оценивая ее как трехмерную стратегию можно сказать, что она достаточно средняя по своим графическим возможностям. Не позорная, просто средняя. У нее будет свое место под солнцем, но нетленной она явно не станет. Слишком много приходится думать, слишком мало красоты видим мы на экране. Если же смотреть на нее с точки зрения воргейма, то получается, что игра-то прекрасная.

Да, она не похожа на своих родичей, которые, наверное, никогда не избавятся от характерного шестиугольного узора на карте и песочных часов в правом нижнем углу, но все равно — это их родич. Чрезвычайно сильный тактический элемент не удалось спрятать ни за трехмерной графикой, ни за реальным временем. И я думаю, что среди стратегий, в самом взрослом понимании этого слова, игра займет вполне достойное место, пусть даже и не подиум, но что-то около того.

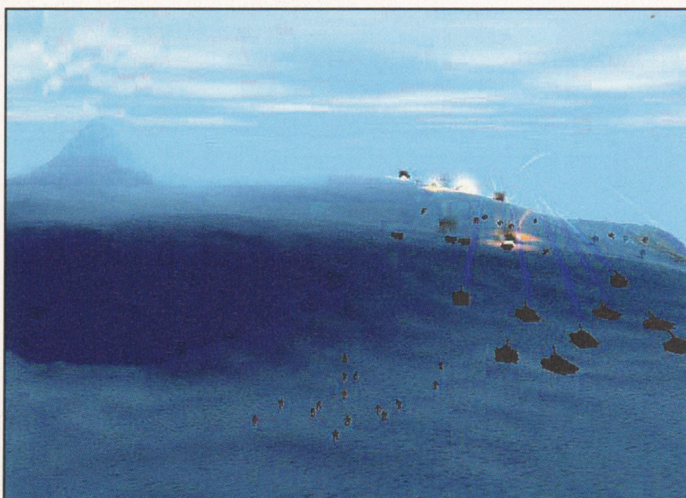
Последнее время очень модно экспериментировать с жанрами, реализацией, но заметьте — среди общепризнанных хитов практически все игры принадлежат либо к чистым жанрам, либо к их совсем немного разбавленной версии. Стоит ли делать из этого вывод, что смелые эксперименты не стоят усилий, на них затраченных? Наверное, нет, ведь и те игры, что мы знаем сегодня, когда-то были также нащупаны вслепую, расцветали десятилетиями, пока стали классикой. И сегодня мы уже не можем представить — как это, не было 3D? А ведь когда-то не было... MG







Танки грязи не боятся. А также снега, перхоти и щекотки. Зато их можно просто разбомбить.



черты, изрядно неудобные из-за странно сделанного обзора. Камера висит за плечами у текущего юнита и постоянно цепляется за углы зданий.

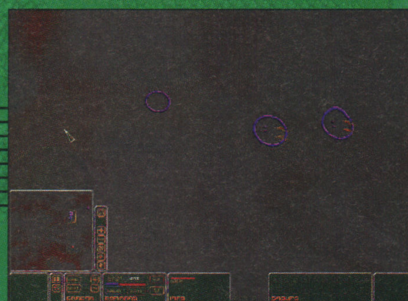
Техника выполнена несколько страшнее ландшафта, модели простые, полигонов мало. Правда, она довольно правдоподобно переваливается с боку на бок и красиво разлетается на комплектующие при попадании снаряда. Так что зачет мы им поставим, но на экзамене будет дополнительный вопрос. Есть у них интересная фишка: живая сила вполне может покидать технику или занимать ее. Таким образом, как правило, приходится бродить по карте с горсткой нелепых человечков и мыслью, где бы чего стырить, чтобы человечков туда распихать. Эта идея уже разрабатывалась в одной известной игре, о которой я уже не один раз вспоминал, но там это было сделано как-то неработоспособно. Возможность была, а необходимости практически не было. Здесь же все наоборот. Острая необходимость в сочетании с не менее острой невозможностью в связи с труднодоступностью техники. Враг же, напротив, упакован по самые глаза, смотрит на мир исключительно через визир какого-нибудь Мамонта и посмеивается над вашими бестолковыми потугами захватить самый завалящий на всей карте танк.

Такой значительный перевес в живой силе и огневой мощи обусловлен в первую очередь недостаточной проработанностью вражеского AI. Нет, вы только не подумайте, что ваши солдаты все сплошь Клаузевицы, отнюдь. Они такие же тупые, как и вражины, но у вас всегда есть возможность вселения в какой-нибудь особо тупящий юнит с целью привести его в чувство, а заодно и подержаться наконец за гашетку, так как игра все-таки стратегическая. Однако эта возможность все равно нисколько не оправдывает недоработок в интеллекте юнитов. Свои товарищи по оружию тоже не отличаются интеллектом, но зато им можно отдавать приказы. Правда, приказами это называется лишь приблизительно. Каждый юнит имеет два режима: Active, ну и соответственно пассив... простите — Stand by. В первом режиме войска полностью теряют присущий всем живым существам инстинкт самосохранения и ломают всех, кого только удается найти в окрестностях их дислокации. Во втором режиме все впадают в полную прострацию и вяло отбиваются в случае нападения, да и то только при команде свыше.



Техника выполнена страшнее ландшафта, модели простые, полигонов мало. Правда, она довольно правдоподобно переваливается с боку на бок и красиво разлетается при попадании снаряда.





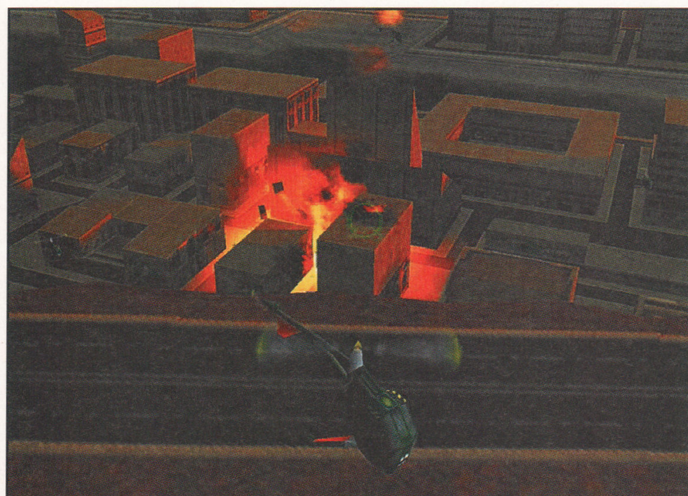


Игра идет во всех стандартных разрешениях, смотрится неплохо начиная с 800x600. Все ворочается довольно лихо, но за это разработчики расплатились разрезанным на куски ландшафтом, как это было в Warhammer. Как уже говорилось выше, игра явно не бьет рекорды по количеству полигонов на юнита, это тоже сказывается. Короче, бегает быстро, причем сразу видно из-за чего.

Нельзя оставить без внимания довольно большое количестве различных симпатичных визуальных эффектов. Разнообразные следы от ракет и снарядов, разлетающаяся на куски бронетехника, обломки которой долго падают потом по баллистическим траекториям. Все, что касается этой, чисто декоративной стороны дела, сделано с умом и на совесть. Надо отдать должное, даже при тех недостатках, о которых мы только что упомянули, игра выглядит практически на уровне всех современных трехмерных RTS. Но не забывайте,

Слишком много приходится думать, слишком мало красоты видим мы на экране.





Замечательный вертолет, просто замечательный. Я от наблюдения оного получил массу странного удовольствия.





Антон Попов

ГЕРОИ МЕЧА И МАГИИ III. ДЫХАНИЕ СМЕРТИ

Смерти вопреки

Что ж, господа стратеги, возрадуйтесь, поводом к тому — еще один add'on к «Героям Меча и Магии». Надеюсь, что уже все отыскали Клинок Армагеддона и возродили Эрафию немыслимое количество раз. События «Дыхания Смерти» предваряют все эти великие битвы, перенося во времена, предшествующие войне за Эрафию. Теперь же предстоит противостоять **самой Смерти**, воплощением коей является знакомый по предыдущим частям — лич Сандро.

Наподобие «Звездных войн» Лукаса, компания 3DO выпускает продолжение своей знаменитой серии, которое по сюжету является началом. Это вполне объяснимо — выпустить цельную, четвертую часть вроде еще рано, а создание еще одного add'она с оригинальными замками и юнитами вроде как не оправдано с коммерческой точки зрения. Поэтому перед нами продолжение или, если по сюжету, начало третьих «Героев» с новыми миссиями и компаниями. Но тем не менее некоторые новшества в игровом процессе есть — немного, но есть.

Начнем с сюжета. Один из волшебников — полуджин, получеловек по имени Йог — встречает в Эрафии трех героев: юного Джелу, прекрасную Джем и варвара Крега Хэка. Объединяет этих разных по происхождению и возрасту героев одна цель — помешать воплощениям планов некроманта Сандро. Некромант где-то узнал об артефактах, сочетание которых дает неимоверную силу и власть над миром. Он затевает на Антагарихе кровопролитную войну за обладание волшебными предметами. Победа Сандро означает смерть для всех и власть Тьмы на Антагарихе.

По ходу игры вам предстоит сыграть за силы добра, зла и нейтральную сторону. Помимо одиночных сценариев (их тридцать восемь), обновление коснулось и компаний (их семь), объединенных названием «Тени Смерти». Как обычно, перед началом той или иной компании вас введут в курс дела, объяснят, кто не прав, кому следует покинуть этот мир, а кому придется ответить за предательство. Отмечу, что титры к анимированной картинке сопровождаются качественной речью, что есть приятно. Как и прошлые части, локализованные этой компанией, все



Паспорт

Герои Меча и Магии III. Дыхание Смерти

Жанр:	пошаговая стратегия
Разработчик:	3DO
Издатель:	«Бука»
URL	www.buka.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	32 Мбайт



Одинокий кекс всю жизнь прожил среди скал, потому и мелкий такой. Однако не стоит вестись на его невпечатлительную внешность — вероятно, он круче, чем кажется.

Новых плюсов в игре вполне предостаточно, чтобы она привлекла как старых фанатов игры, так и геймеров, узнавших о существовании этой замечательной стратегии из этой статьи.

сделано безупречно, за что им большое искреннее спасибо.

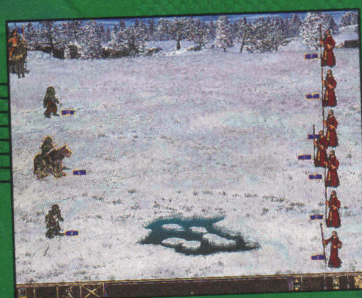
Но двигаемся дальше. Нововведения коснулись и территорий — тех, которые обладают специфическими особенностями. К знакомым уже зонам типа «Проклятой земли», запрещающей использование магии, добавилось еще несколько. Абсолютно новые четыре типа земли, которые позволяют герою использовать один из видов магии на уровне эксперта. «Огненное поле» повышает магию огня до уровня «эксперт», пока герой находится в пределах зоны, а «Прозрачный пруд» позволяет то же самое относительно магии воды. «Скалистые земли» поднимают на высший уровень магию земли, битва в зоне «магических облаков» увеличит потенциал магии воздуха. Причем эти свойства распространяются на обе противоборствующие зоны. Но есть зоны, которые не прибавят бонус к армии героя, он достанется противнику, причем нейтральному. К новым нейтральным существам (о которых чуть позже) также прилагается новая территория — «Поле клевера», дающая нейтральным юнитам плюс два к удаче. Пустячок, но, например, крестьянам очень даже не лишний. Еще одна очень специфическая территория — «Попутные ветры» — увеличивает знание навигации, плюс с каждым уровнем навыка увеличивается перемещение по воде на несколько процентов. При основном уровне навыка на сто, а на уровне эксперта аж на 200 процентов! Только вот зоны, прибавляющие халявные бонусы, не так уж часто попадаются, но и на том спасибо.

При наличии определенной комбинации артефактов можно получить новый прибамбас!

Теперь перейдем к нейтральным существам. Строго говоря, новых среди них раз, два и обчелся, основную массу составляют юниты из «Клинка Армагеддона», отпущенные на вольные хлеба. Среди новых существ — Крестьяне, знакомые по вторым «Героям», бравые парни с вилами, только в данном случае немного оборванней, тщедушней, но с теми же вилами в обнимку. Обижают их, как правило, только герои Зла. Довольно милым дополнением к мирным Крестьянам являются Хоббиты — кудрявые крепыши, вооруженные пращой. Изгнанные из своих родных мест, расселились по Антагариху в тростниковых лачугах, где их, кстати, при желании можно нанять на службу. Здоровья немногим больше, чем у Крестьян, но зато обладают достаточно мощным показателем урона при выстреле — двадцать четыре, плюс от природы наделены высокой удачей. У Воров есть очень интересная особенность: если заполучить их на службу, то появится возможность следить за любым находящимся неподалеку противником, кликнув на нем правой кнопкой мыши. Но как боевые юниты Воры практически бесполезны, поскольку относятся ко второму классу существ и в бою, мягко говоря, не особенно...

А в остальном нейтральные юниты — это бывшие обитатели нового замка из «К.А.» — феи, элементали льда, энергии, магмы, а также уже знакомые кочевники, ржавые и лазурные драконы из













Внешне почти ничего не изменилось, но зато наблюдается очень серьезный качественный скачок, до которого придется еще допрыгивать и допрыгивать.

прошлых компаний. Некоторых из них можно привлечь в свою армию (при наличии «дома» или при соответствующем уровне навыка «Дипломатия»). Что же касается боевых существ, подконтрольных играющему, то тут все, как и в HM&M.

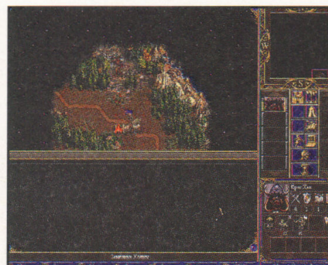
Зато некое обновление коснулось личной панели Героя — добавилось еще одно окошко для артефакта. Нет, новых артефактов не прибавилось (в смысле количественном) этот дополнительный слот предназначен для материализации уникального артефакта при выполнении соответствующих требований. Сейчас поясню, что это значит.

Дело в том, что при наличии определенной комбинации артефактов можно получить новый прибамбас, дающий уникальные возможности, при этом сохраняя все качества индивидуальных! Вот это, с позволения сказать, полный рулез, рев гориллы и брачный танец мамонта! Несмотря на то что после визуального «исчезновения» артефактов слоты, которые они занимали, остаются недоступными, до тех пор пока вы не разберете суперартефакт (также кликнув по нему правой кнопкой мыши), и доступна к использованию единовременно только одна комбинация, смею вас заверить: мало вам не покажется. Судите сами — при наличии комбинации «Грохот Титана» (Шлем Небесного Грома, Гладиус Титана, Латы Титана и Щит Часового) Герой получает возможность использовать заклинание «Удар Молнии» с силой разрушения в 600 (!) единиц, не используя при этом ману! А знаете, что самое интересное? Это можно проделывать постоянно, пока собрана соответствующая комбинация!

Или же, к примеру, если вы играете за некроманта, то можно организовать «Плащ Короля Нечисти» (сочетание: Амулет Гробовщика, Мантия Вампира, Сапоги Мертвеца). После каждой битвы вы получите Скелетов в количестве 30 процентов от умерших, далее с повышением уровня «Чародейства» некроманта растут процентное соотношение и вид воскрешаемых существ. При основном — Зомби, при продвинутом — Стражи, а по достижении уровня «эксперт», из убиенных юнитов восстают Личи. Вот так вот круто, но тем не менее при наличии такой крутизны уравновешивающим фактором является проблема нахождения необходимых компонентов (артефактов) для той или иной комбинации.

По ходу игры вам предстоит сыграть за силы добра, зла и нейтральную сторону.

Эх, да чего там. Сочетание «Мощь Отца Драконов», при обладании которым все юниты приобретают иммунитет к заклинаниям с первого по четвертый уровень, а сам герой получает плюс шесть единиц ко всем первичным навыкам. Круто? А собрать для этого нужно сущие пустяки: Корона из Зубов Дракона, Ожерелье из Зубов Дракона, Плащ из Драконьих Крыльев, Языки Пламени Красного Дракона, Щит из Чешуи Красного Дракона, Неподвижный Глаз Дракона, Застывший Глаз Дракона...

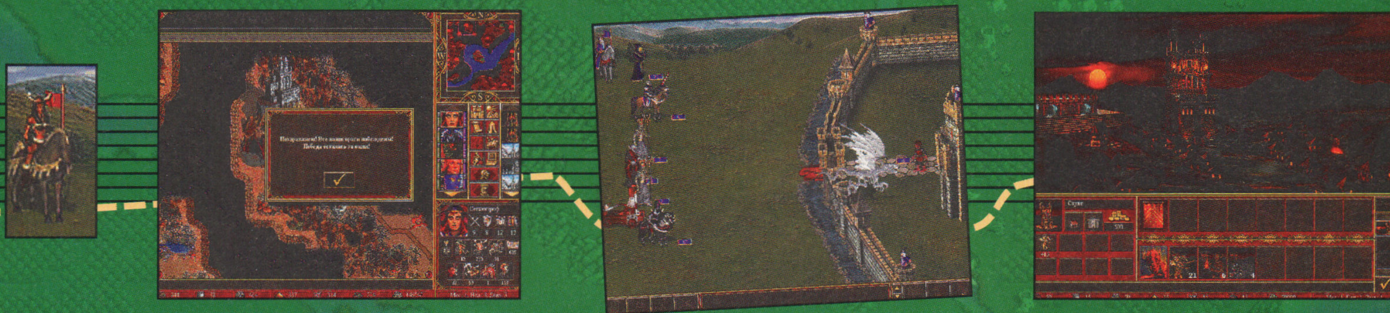




Одинокий парень на старой кобыле — на самом деле герой неимоверной крутизны. При желании вы тоже сможете стать таким!

Уф, это еще не все... Наколенники из Драконьей Кости и Доспехи из Чешуи Дракона. Вот теперь все. Думаю, комментарии излишни, даже при наличии палатки Торговцев Артефактами, чтобы собрать такую драконью коллекцию, понадобится очень много времени. Не буду вас искушать дальнейшим перечислением всех остальных комбинаций с не менее завлекательными характеристиками, сыграете — увидите сами. В заключение тем, кто ждал чего-то наподобие «К.А» (с новыми замками, героями и боевыми юнитами), хочу сказать — повода для разочарования нет. Более того, «Дыхание Смерти», несмотря на небольшое (но весьма емкое) количество новинок, гарантированно отнимет вас у общества до момента полного прохождения всех сценариев и компаний. Игра того стоит благодаря традиционной для третьих «Героев» графике (являющейся, на мой взгляд, на сегодняшний день эталоном для данного жанра), великолепной музыке, прекрасному мультиплееру, поддерживающему игру как по LAN, так и по Internet, ну и, конечно же, замечательному сюжету.

Несмотря на некоторую кажущуюся «базовость» игры, впечатление обманчиво, как, я думаю, вы уже успели убедиться, новых плюсов в игре вполне предостаточно, чтобы она привлекла как старых фанатов игры (среди коих ваш покорный слуга), так и геймеров, узнавших о существовании этой замечательной стратегии из данной статьи. Что, впрочем, маловероятно. Вердикт же будет краток и однозначен: купить, играть и наслаждаться битвой! MG





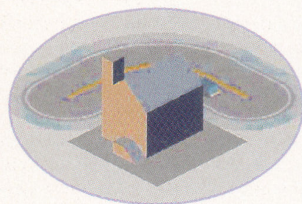


Николай Барсуков

SIMCITY 3000 UNLIMITED

Городской беспредел

Не так давно, несколько месяцев назад, Maxis, всегда славившаяся своими бессмертными городами, неожиданно прервав линейку своих традиционных симуляторов, выпустила на свет божий проект, имеющий лишь косвенное отношение к предмету ее основной деятельности. Вы, конечно, уже догадались, что речь идет о **The Sims**.



Паспорт

SimCity 3000 unlimited
Жанр: городская стратегия
Разработчик: Maxis
URL www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Эта игра заняла свое почетное место на полках огромного количества граждан и принесла фирме-разработчику немалый успех. Однако время шло, и интерес к жизнедеятельности симов в пределах отдельно взятой семьи несколько поутих. Нет, игра живет, в нее играют, просто разговоры вокруг проекта уже потеряли тот восторженный оттенок.

В связи с этим, видимо в целях поддержания интереса к лейблу Maxis, совсем недавно приключился выход игры со ставшим уже классическим названием: SimCity 3000. На этот раз к названию было приписано слово unlimited, что, вероятно, должно означать полное и окончательное снятие всяких ограничений с процесса градостроительства. Всего пару месяцев назад уже появлялся аддон к знаменитой игре, я имею в виду Holiday Theme Edition, о котором мы уже писали. Тогда дело ограничилось несколькими новыми зданиями да парой реальных ландшафтов, которые можно назвать реальными только в пределах данной игры, так как третье измерение программистам пока не дается.

На этот раз все несколько сложнее. Да, движок остался прежним, весь игровой процесс тоже, но дизайнерские решения несколько изменились. Мы сочли, что данная игра, хоть и является откровенным пакетом миссий, все же заслуживает небольшого обзора в силу некоторых оригинальных вещей, замеченных в процессе игры.

Первым делом стоит поговорить о сценариях. Появилось более десятка совершенно новых миссий, требующих вашего деятельного участия. Они проходят на заранее построенных картах, во вполне жизнеспособных городах; смысл сводится к выполнению определенного задания, как правило, довольно трудного. Для затравки скажу только, что, например, предстоит превратить Москву в город с высоким соблюдением законности. Ну, кто скажет, что это просто? Действительно, придется превратиться в настоящего мэра для того, чтобы справиться со всеми сценариями.

Необходимо будет бороться со стихийными бедствиями и многое другое. Кстати, о стихийных бедствиях — их прибавилось. Причем появились такие оригинальные виды проблем природного происхождения, как метеоритные дожди или, к примеру, нападение стаи саранчи. Одним словом, количество проблем на единицу мозговых клеток игрока неуклонно растет, причем этот рост имеет явно геометрический характер.

Нам предлагают именно аддон, принципиального ничего нет, но количество рано или поздно переходит в качество.

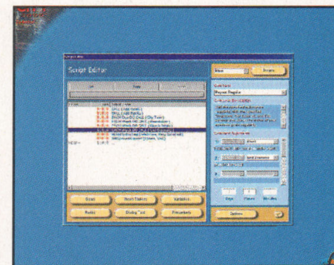
Кроме того, нам предлагают около сотни новых зданий, готовых ландшафтов и прочих примочек, которыми так славится знаменитая игра. Масса реальных городов, нуждающихся в вашей заботливой руке, ждет вмешательства в свои проблемы. Допустим, Москва легко может изменить свои знакомые до боли очертания, повинуясь только вашей фантазии. Несмотря на принципиальную неотличимость данного продукта от своих предшественников, количество небольших, но приятных дополнений переводит игру на несколько другой уровень.

Сотни новых зданий, деревьев и всевозможных штучек-дрючек, появившихся в игре, просто поражают самое больное воображение. Причем теперь они объединены по признакам географической принадлежности. Одни и те же по своим функциональным возможностям здания сейчас могут выглядеть как в классическом, так и в чисто азиатском стиле. Ландшафты предлагаются в ассортименте. Я не имею в виду чисто геометрические параметры, теперь можно выбирать между прериями, джунглями, пустынями и чем-то, напоминающим Арктику.

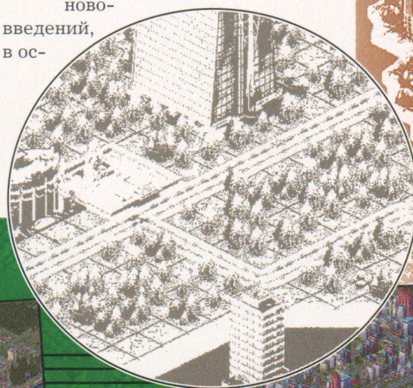
Добавлена интересная функция: для изменения стилистики зданий и ландшафта прямо в процессе игры. То есть один и тот же город может выглядеть и как Сан-Франциско, и здорово смахивать на Пекин. Согласитесь, такого еще не было.

Если вы настолько искушены, что подобие разнообразие возможностей вас уже не впечатляет, то имейте в виду, игра содержит прекрасные редакторы зданий, позволяющие применить все ваши творческие способности на полную катушку, редакторы сценариев тоже не оставят равнодушным ни одного любителя строительных конструкторов.

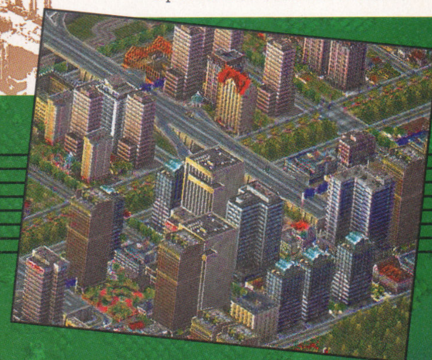
Вот то, что касается нововведений, в остальном все по-прежнему; видимо, разработчики уже выжали из движка все, что могли. Безо всяких изменений осталась экономическая часть игры, интерфейс и прочее, не упомянутое выше. Интерфейс выполнен довольно продуманно, все более или менее интуитивно понятно, есть большое количество подсказок. Для проведения большинства действий достаточно одного-двух кликов. Это что касается непосредственно строительства. Все остальное не так очевидно.



А так выглядит редактор скриптов, который позволяет ну очень сильно менять все параметры города.



Работа с бюджетом и другими табличками и менюшками затруднена в связи с их огромным количеством. Разобраться во всей этой куче информации без знания английского языка очень и очень непросто. Все основные события и вопросы первой необходимости постоянно присутствуют внизу основного экрана. Они представлены в виде бегущей строки и перемежаются абсолютно бесполезной информацией — вроде того, что в последнее время в городе участились случаи нападения тараканов на пожилых одиноких женщин. К счастью, те сообщения, которые имеют значение, выделяются подчеркиванием, и их нетрудно заметить. Периодически приходят прошения от граждан и различных общественных организаций города. Можно их выполнять или отклонять. Не во всех случаях принятие прошений идет на пользу городу. Перед тем, как сделать выбор, не мешает немного подумать.



Так и протекает ваше существование в заботах о повышении спроса на жилье и раздумьях, поймут ли вас избиратели, если вы в очередной раз увеличите налоги. Граждане у вас привередливые, приходится перед ними постоянно заискивать. Стадион вам построить? А у меня денег нету! Граждане не понимают и начинают потихонечку из города сливаться

Вот он — город моей мечты! Сейчас как торнадо нашлю, и всем настанет счастье! А то как-то население себя очень по-хамски последнее время ведет...





Что нам стоит в эдиторе построить такой дом? Да ровным счетом ничего. Даже строить неинтересно.

в неизвестном направлении. Немного помогает успокоить разбушевавшуюся общественность какое-нибудь стихийное бедствие. Пройдет торнадо по окраине, глядишь, они и притихли. Так что можно их таким образом изредка воспитывать, чтобы не особо зарывались. Как обычно, в конце года подводится бюджет. Именно он, а не мнение граждан, является показателем ваших успехов на ниве мэрства.

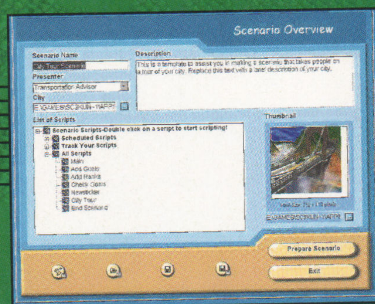
Деньги решают все — будет у детишек новая детская площадка, а у стариков бесплатная больница или нет. Деньги поступают в казну путем сбора налогов. Ставки на отдельные налоги можно менять, но очень осторожно. Граждане юмора не понимают. Их мало заботят ваши проблемы. Им надо, чтобы хлеба побольше было и зрелищ по возможности, а еще желательно, чтобы под окном атомная электростанция не стояла. Мусор вывозить надо вовремя и парки им сажать, тогда, вероятно, они в конце года чего-нибудь и заплатят. А может, и нет: скажут, мол, стадион подавай, скучно нам. Иногда так и хочется пустить им в город «красного петуха». Такая возможность тоже есть. Только не увлекайтесь, а то полгорода спалить можно. Про полицию и другие экстренные службы тоже забывать нельзя. Горожанин этого не любит. Переедет к матери, и поминай как звали. А мать у него далеко-о-о живет.

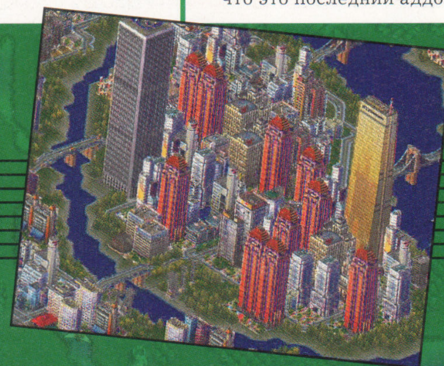
Одни и те же по своим функциональным возможностям здания теперь могут выглядеть как в классическом, так и в чисто азиатском стиле.

на мой взгляд — перешло. Ведь именно тяга к разнообразию влечет нас в компьютерные магазины в поисках новых игр. Именно она заставляет нас перемежать реальное существование с существованием виртуальным. Здесь есть разнообразие, это невозможно отрицать, а значит, есть именно то, что необходимо для похода в ваш местный магазин игрушек и покупки именно этого продукта. Хотя, с другой стороны, решать все равно вам, мы можем только посоветовать....

Кстати, можно предположить, что это последний аддон к трехтысячному SimCity. Выжали все, что могли. Надо думать, что через некоторое время следует ожидать чего-то по-настоящему нового. Вот тогда и поговорим, а пока поиграем в то, что есть, тем более что оно того заслуживает. MG







Работа с бюджетом и другими табличками и менюшками затруднена в связи с их огромным количеством. Разобраться в этой куче информации без знания английского языка очень непросто.

Итак, выводы: безо всяких сомнений, нам предлагают именно аддон, принципиального ничего нет, но количество рано или поздно переходит в качество, и ничего с этим не поделаешь. Перешло ли количество нововведений в новое качество игры — решать вам,



Вот это да... Вот это здание... Представляете, как темно в тех комнатах, что посередине расположены?






Николай Барсуков

ALCHEMIST

Тайна азиатской души

Мало кто будет утверждать, что полностью понимает всю глубину азиатской души. Они довольно странные люди, с точки зрения любого европейца. Традиции конфуцианства, историческое наследие и многое другое делают их загадочным народом. Не удивительно, что иногда возникает различного рода **непонимание**.

На днях неизвестная гонконгская фирма-разработчик и не менее неизвестный гонконгский же издатель предложили игровому сообществу свой новый (первый?) проект. Мы, как добросовестные помощники геймера, решили протестировать эту загадочную игру, изложить свое мнение и таким образом облегчить вам выбор при покупке нового убийцы рабочего времени. Однако проект поразил нас настолько, что, по-видимому, некоторые члены нашего дружного трудового коллектива еще долго будут проходить психологическую реабилитацию (наверное, до конца курортного сезона). Итак, прошу знакомиться: Alchemist. Игра принадлежит к распространенному жанру стратегий в реальном времени, только, к сожалению, не к тем, о которых вы сейчас вспомнили (Starcraft, Red alert, Tiberian Sun и т. д.), а скорее к их далеким предкам вроде Dune и Warcraft. Почему это именно так, мы обсудим попозже, а сейчас несколько слов о сюжете.

Планета, затерянная где-то в глубинах необъятного Юниверса, разделена между пятью основными разновидностями разумной жизни. Кроме этих самых разновидностей, на планете ничегошеньки интересного нет. Даже из ресурсов и то одно дерево. Однако коренное население страстно и самозабвенно ненавидит не похожих на них соседей, и вполне естественно, что основным видом проведения досуга в этом негостеприимном мире являются кровопролитные войны за обладание еще одним куском никому не нужной земли. В процессе взаимного уничтожения жители зашли настолько далеко, что даже чисто внешне перестали напоминать друг друга. Во главе каждой из противоборствующих группировок стоит один верховный жрец неизвестной нам религии. Он обладает некоторыми магическими навыками (уникальными для каждого жреца), на употребление которых расходуется огромное количество маны, добываемой здесь же по каким-то старинным рецептам. Каждый из военачальников имеет свою, непохожую на соседскую, армию, с помощью которой он и добивается мира во всем мире путем тотального геноцида всех инакомыслящих (инаковыглядящих). Присмотримся повнимательнее к каждой из сторон.

Паспорт

Alchemist

Жанр:	RTS
Разработчик:	Warp Power
Издатель:	Arc Media

URL www.arcmedia.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	16 Мбайт

Mudusa Maskevil. Неприятного вида гражданка, занимающаяся превращением в боевые единицы всего, что плохо лежит. В ход идут и огородные чучела и зазевавшиеся клоуны. Список довольно длинен, но дело в том, что мирный по своей сути персонаж превращается в главного героя известного фильма «IT». Несмотря на очевидную зловредность, даме не занимать чисто женского очарования.

Doctor Gate. Безумный профессор, слетевший с катушек на почве конструирования технологических уродцев, способных к уничтожению всего подряд. Долгими зимними вечерами он любит заниматься усовершенствованием своих же чудовищных механизмов, в результате чего у него всегда под рукой масса самых разнообразных роботов-убийц. Самый технологичный из всей тусовки.

Alimalizer Yahoo. Несмотря на свое имя, является сторонником чистых биотехнологий. Занимается разведением и селекцией местных форм жизни, в чем здорово преуспевает. Видимо, является основателем местного отделения «Гринпис», отсюда страшная ненависть к отпрыскам безумного доктора.

Dracula. Непонятно, каким образом на удаленной планете оказался этот широко известный персонаж, но он именно там. Занимается разведением всякой нежити и натравливанием ее на затюканных соседей. Видимо, так выглядит уход на заслуженный отдых самого кровожадного, в прямом смысле этого слова, из земных злодеев.

Janie. Непонятная тетка, явно гуманоидного типа. При всей внешней банальности имеет довольно крепкую армию, состоящую из мечников, лучников.... Дальше можете продолжить сами. Воинство этой леди, видимо, переполнено политруками, иначе не объяснить непонятного фанатизма явно религиозного происхождения. Короче, крестоносцы в процессе священного похода сами не знают за чем. Олицетворяет силы добра.

Вот такая расстановка. Ничем не лучше или хуже, чем в других играх, стандартный сказочный мир, со стандартными сказочными персонажами. Теперь, пожалуй, о самом мире.

Горячий ХИНТ:

У противника мозгов хватает только на то, чтобы через равные промежутки времени подсылать к вашему городу горстку воинов, причем всегда с одной и той же стороны.

Игра предназначена для геймеров, которых на протяжении последних лет семи держали в местах, куда не проведено электричество.

Все происходит на небольших картах с крайне низким количеством ландшафтных деталей. Как уже говорилось выше, в игре имеется ценный ресурс — дерево и не менее ценная, но куда более сложно достающаяся мана — залог нашего могущества. Откуда берется дерево — объяснять не надо. Трудолюбивые крестьяне ходят в лес и возвращаются с некоторым количеством этого ресурса. С маной дело обстоит сложнее, ее приносит здание, являющееся по совместительству инкубатором этих самых крестьян, причем приносит не постоянно, а только в определенные периоды суточного цикла. Да, в игре есть смена дня и ночи, так вот именно при особом расположении небесных светил мана наполняет ваши закрома. Кстати, и крестьяне рождаются, когда им заблагорассудится, а не тогда, когда они до смерти нужны. Не совсем понятна мотивация программистов — зачем они делали все таким странным образом, играть стало гораздо сложнее (сложнее, а не интересней).

Собственно боевые юниты, в соответствии с канонами жанра, делятся на воюющих врукопашную и обладающих способностью к дистанционной атаке. Никаких оригинальных нововведений обнаружено не было. Каждый юнит имеет только один показатель — количество хитпоинтов, на большее разработчиков не хватило. В принципе игру можно назвать хорошо сбалансированной, но это будет откровенным замалчиванием правды. Дело в том, что юниты отличаются друг от друга только дизайном и ничем больше. Одному юниту соответствуют четыре его близнеца из армий оппонентов. Конечно, они выглядят иначе, но что это меняет? Естественно, что такая игра будет идеально сбалансированной, но абсолютно неинтересной.

AI — как много в этом звуке... К сожалению, в игре вы этого звука не услышите (в смысле, не увидите) по причине крайней тупости как ваших, так и вражеских воинов. Психология берсеркера в полный рост — вот как можно охарактеризовать поведение игровых персонажей. Они тупо преследуют врага в независимости от собственной численности и дальности, на которую успел удалиться противник. Если вовремя не завернуть обезумевшие подразделения, то они, гордо подняв знамена, четкими рядами войдут прямо в ворота вражеского города и быстро сложат там свои буйны головы, на которые вы потратили столько драгоценных ресурсов. Конечно, храбрость поощряется на ратном поле, но в данном случае это тупость и ничего более.

У противника мозгов хватает только на то, чтобы через равные промежутки времени подсылать к вашему городу горстку воинов, причем всегда с одной и той же стороны. Это уже не просто неинтересно, это уже преступление против игровой общественности, вот что это такое. Короче говоря, уровень интеллекта определяется алгоритмом программы, а тот, в свою очередь, уровнем интеллекта писавшего эту программу программиста. Извините, ребята, так получилось...



Вот так эта замечательная игра и выглядит... Просто чудо, не правда ли? Разрыдаться хочется.



Drakula. Видимо, пытаясь замаскировать омерзительность игры, разработчики решили хоть нарисовать че-нить этакое...



Елки-палки, лес густой... Нас в лесу много, поэтому нам ничего не страшно, кроме жутких спрайтов, которые нас окружают! АААА!!!

Несколько слов о реализации. Слов будет действительно несколько, потому что писать-то особо не о чем. Достаточно сказать, что максимальное разрешение, в котором идет игра, 320x200!!! Это не опечатка. Вопросы есть? Вот и у меня нет. Отстой однозначно! Warcraft II и то шедевр по сравнению с этим. Вот она — загадочная азиатская душа. Вы, ребята, что, игр не видели современных? Где же вы были последние семь лет? Сюжет разрабатывали?

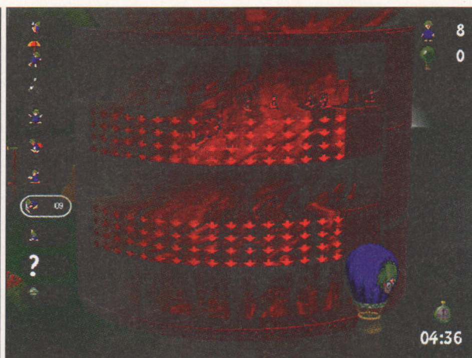
Звук отсутствует. То есть в принципе он есть, но вы выключите его через минуту после начала воспроизведения этой, с позволения сказать, музыки. Просто стон умирающего, раздающийся из телефонного динамика, вот что это такое.

Выводы вы без труда сделаете сами. На наш искушенный взгляд игра предназначена для геймеров, которых на протяжении последних лет семи держали в местах, куда не проведено электричество, для постепенной реабилитации и плавного возвращения в ряды сообщества. Для всех остальных — никогда, даже под наркозом. Разве что вы еще в «Дюну» не наигрались. MG



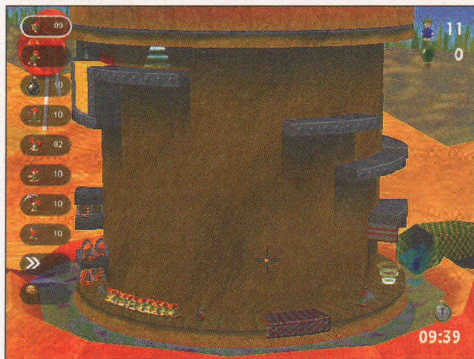
Правда, сильно напоминает Warcraft? Может, разработчики у Blizzard движок украли, а те забыли, так как давно это было?



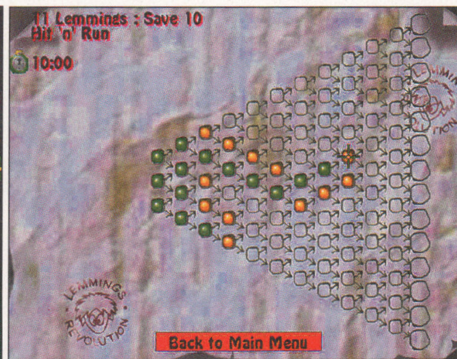




Между прочим, уровни игры. А вы думали — в сказку попали? Здесь вам не тут...







Gomolog

LEMMING REVOLUTION

Возвращение к истокам

Подобного шага от компании Psygnosis мы ждали уже давно. Удивительно было, что после феноменального успеха серии очередной сиквел запаздывает. Ведь со дня выхода последней части прошло уже больше года, а продолжения все не было. Но вот наконец свершилось: **Lemming** Revolution увидели свет.

Чего ждать от многострадальных зверушек на этот раз? Подробностей на протяжении создания игры просачивалось на удивление мало, поэтому вышедшая игра была своего рода сюрпризом для фанатов серии: они попросту не знали, чего ждать от Psygnosis. Ведь со дня появления первой части бедные грызуны чего только не натерпелись. Их топили в кислоте, сжигали на кострах, запускали в открытый космос, их даже небезуспешно шинковали в камнедробилках горнообогатительных шахт, высушивая затем под радиоактивным солнышком. Psygnosis, не стесняясь, наделяли леммингов множеством различных способностей, и в некоторых из сиквелов их число доходило до трех-четырех десятков. В результате управляться с грызунами становилось настолько сложно, что впору было не играть, а вешаться от изобилия игровых возможностей. Некоторые, кстати, так и делали. Потом ребята из Psygnosis предприняли попытку перенести свое детище в полное 3D — это повысило сложность игры до таких пределов, что уже закоренелые фанаты серии начали задумываться, а стоит ли ждать продолжения. В Psygnosis всполошились и быстро пошли на попятную. В очередной серии все происходит в полном 2D-пространстве, несмотря на то, что это и не сразу становится очевидным. Наметилась тема для очередного разбора полетов.

А сейчас мы произведем краткий экскурс в мир леммингов для тех, кто вообще не знаком с играми серии (а такие, поверьте, встречаются). «Лемминги» от компании Psygnosis появились в незапамятные времена. Если быть точным, то произошло это где-то в конце восьмидесятых, на платформе Spectrum. Игра занимала целую дискету, что по тем временам было непозволительной роскошью (обычно на диск влезало пять/десять игр). Да, но что это была за игра! Но хватит восторгов, давайте по сути. Главные герои в игре — лемминги. С началом игры некоторое их количество (от пяти-шести до нескольких десятков) выбрасывается на уровень. Уровень представляет собой головоломку (сложную или не очень), через которую несчастных зверушек и надо провести



Паспорт

Lemming Revolution

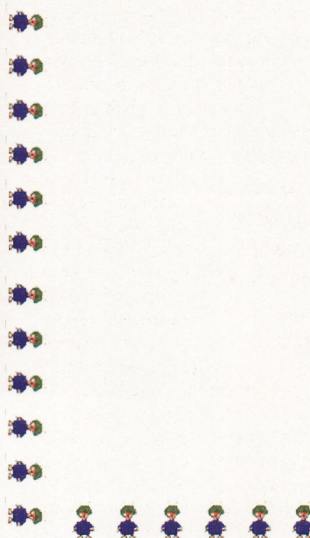
Жанр:	logic
Разработчик:	Talon Soft

URL http://www.psygnosis.com

Издатель:	Psygnosis
Системные требования:	
ОС:	Win95
Процессор:	Pentium-II 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-акселератор



Капитуляция с уровня на воздушном шаре. Некоторое нововведение по сравнению с самой первой частью игры, но суть от этого нисколько не меняется.



до выхода (расположен обычно в другом конце карты) за строго ограниченный промежуток времени. Все бы ничего, вот только управлять грызунами непосредственно







(то есть напрямую) нельзя, можно лишь отдавать каждому леммингу ряд простых команд: стоять, идти, копать, сдетонировать и так далее (в самой первой версии игры таких команд всего восемь). Были отдельные лемминги с дополнительными способностями, которых не наблюдалось у рядового грызуна, да много еще разных других тонкостей.

Вот при помощи этих команд с леммингами и нужно было управляться. Просто на словах — сложно на деле. Зверушки постоянно срывались в пропасти, попадали в различные ловушки, умирали по сотне самых разных причин. При этом уровень считался пройденным лишь при условии, что до выхода доживало заранее определенное число леммингов (кстати, это определяло уровень сложности игры). Одно дело — довести до конца этапа одного лемминга, совсем другое — целый выводок. Ну а дальше все более или менее понятно: уровни усложнялись, число леммингов росло, время на прохождение этапа сокращалось. Жизнь из сложной постепенно становилась очень сложной, и до последних этапов доживали лишь немногие (имеются в виду игроки).

Когда же Psygnosis начала наращивать сложность игры, многие не выдержали. Аудитория потребителей стремительно таяла. Похоже, на сей раз — с выходом Lemming Revolution — разработчики решили не мудрить и вернулись наконец к истокам.

3D на деле оказывается лишь видимостью. Любой уровень представляет собой своеобразный цилиндр-пирамиду наподобие замка в Tower и Nebulus.

Вопрос, что же писать в статье о «Леммингах», когда о них практически все известно (особенно, если сам изложил основы абзацем выше), логично возник с самого начала. Как следствие далее по тексту вы не найдете детального описания геймплея и стратегических моментов. Будут лишь вкратце перечислены основные особенности, отличающие Lemming Revolution от прочих игр серии, а также расставлены акценты на том, в чем Lemming Revolution остались верными традиции.





Очередные лемминги выходят на тропу войны. Причем здесь война, спросите вы. При том, что в новой серии от Psygnosis лемминги должны заслужить себе свободу от... непонятно кого, но задача именно в этом. Это была краткая предыстория, которая присутствует в игре. Этим обуславливается такой забавный игровой момент: в конце каждого этапа грызуны должны запрыгнуть не в ворота, как это было раньше, а в воздушный шар. Он-то и доставит зверушек на следующий этап.

3D, о котором думаешь после первого взгляда на игру, на деле оказывается лишь видимостью. Любой уровень представляет собой своеобразный цилиндр-пирамиду (см. скрины) наподобие замка в Tower и Nebulus (игры такие очень древние, но от этого не менее захватывающие). То есть его можно вращать движением мышки, но по сути он остается лишь плоским листом, обернутым вокруг цилиндрической поверхности. Так что можно поздравить всех с успешным возвратом к былой играбельности плоских уровней. 3D явно не пошло «Леммингам» на пользу, и про него можно смело забыть. Да уровни стали состоять из большего числа этажей (исключительно в сравнении с первой частью игры), но общая тенденция к упрощению — на лицо.

Разумеется, разработчики разнообразили игровой процесс, введя в Lemming Revolution новые виды ловушек. Теперь бедных зверьков и кислотой поливают, и бензопилами обрабатывают, но и тут разработчики удержали свой творческий потенциал в узде, не дали изобилию средств уничтожения на корню загубить геймплей. Ловушек стало больше, но ровно настолько, чтобы игра была интересной и достаточно сложной, а не абсолютно непроходимой. Теперь за «Леммингов» можно смело пускать новичков — они вполне смогут разобраться в тонкостях процесса, не приводя головной мозг в состояние, близкое к кипению. Наконец-то, за долгие

годы ожиданий нам дали поиграть в «Леммингов» без лишних напрягов (со времен первой части такого не было). Игра вновь обрела равновесие между аркадой и логикой, в отличие от прошлых серий, где наблюдалось выраженное тяготение к одному из упомянутых элементов.

Значительно упростилось и меню управления подопечными грызунами. От нескольких десятков разработчики вернулись к старым добрым восьми командам. Это только улучшило геймплей. Путаться в дебрях меню управления каждым зверьком теперь не придется: все просто и предельно логично. Только как плюс можно рассматривать введение двух новых типов леммингов, очень логично дополняющих геймплей. Некоторые зверьки могут ходить по лаве и воде (это разные виды леммингов).

Благодаря упрощению и значительной аркадности геймплея игра, возможно, продержится в чартах несколько месяцев. Но вернуть популярность первых Lemmings ей уже не под силу.

а лишь изменяют их свойства. Например, можно изменить отношение леммингов к гравитации уровня, прогнав их через определенный портал (его еще нужно включить специальным рубильником).

В результате «прогона» грызуны начнут падать не вниз, а, наоборот, вверх. Довольно неординарный ход, а геймплей остается неиспорченным. Заметно разнообразит игру и то, что на некоторых уровнях леммингов нужно собрать не в одном месте, а провести две-три группы к разным выходам. Такого раньше не было, а получилось здорово. А когда вы таки успешно закончите этап, вам предложат для прохождения не один, а два уровня (один попроще, другой посложнее) для дальнейшего прохождения. Всего же в игре порядка девяноста уровней.



Стройный марш по лестнице к обрыву. Приятно, что, упав с него, лемминги не разобьются, а встанут и пойдут себе дальше.







Разработчики также ввели игру несколько видов весьма интересных «ловушек», которые не убивают зверьков (поэтому мы и рассматриваем их в отдельном абзаце),

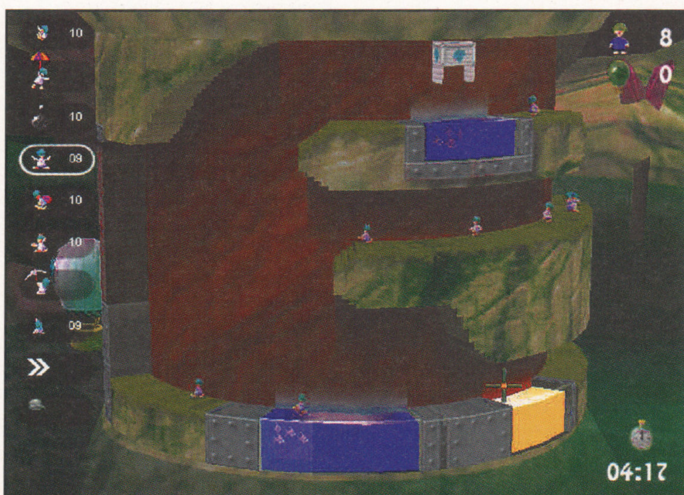
Несколько слов нужно сказать и о графической реализации игры. В Lemming Revolution наконец-то введена поддержка 3D-ускорителя (еще один оригинальный ход: ввести поддержку 3D в 2D-игре).

Все выглядит очень симпатично. Полигоны из зверьков не торчат во все стороны, а хорошо «прилизаны» и «причесаны». Уровни отличаются качественным дизайном, продуманным и при этом не слишком запутанным. Удачная гамма цветов, неплохие спецэффекты. Единственным, к чему можно придраться, остаются звуковые эффекты и музыка, которые подозрительно напоминают звук и музыку десятилетней давности. И пускай теперь звучит не PC-Speaker, а SB Live, все равно, понравятся имеющиеся композиции далеко не каждому.

Что ж! Наконец-то все вернулось на круги своя. Серия, которая пыталась приказать долго жить на протяжении многих лет (популярность серии все падала и падала), вернулась к истокам. Благодаря упрощению и значительной аркадности геймплея игра, возможно, продержится в чартах несколько месяцев. Но вернуть популярность первых Lemmings ей уже не под силу. На PC сейчас правят совсем иные законы, чем десять лет назад. И простого геймера заманить хорошо переработанной, но по сути старой идеей не так-то просто. Но то, что игра найдет своего потребителя, вне всяких сомнений. В конце концов, она это заслужила. MG

Управление

Значительно упростилось меню управления подопечными-грызунами. От нескольких десятков разработчики вернулись к старым добрым восьми командам. Это, опять же, только улучшило геймплей.



Обратите внимание на грызуна в самом низу уровня. Видите, как гордо шествует он по воде, не иначе новая порода…

В результате новогодней шутки с компьютерными приборами даже дверь превратилась в непреодолимое препятствие.







Y2K

Сказ о том, что так и не произошло

Barsik



Как долго нас пугали средства массовой информации и вообще все кому не лень этим страшным днем. Многие были практически уверены, что с наступлением первой секунды Нового года нас всех ждет полный Fallout. После месяцев томительного ожидания, стало наконец ясно, что «проблема 2000» не стоила выеденного яйца.

Паспорт

Y2K

Жанр: квест
Разработчик: Interplay
Издатель: Interplay

URL http://www.interplay.com

Системные требования:
ОС: Win95
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 1 Мбайт SVGA

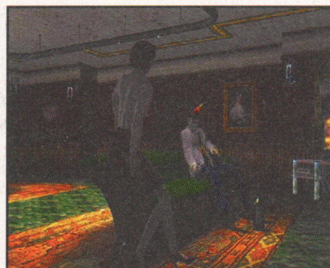
Все успокоились, кто-то, наверное, остался разочарованным, а те, кто громче всех голосил, — продолжили голосить по каким-нибудь другим поводам, благо их всегда было предостаточно. Несмотря на всю несостоятельность опасений, многие решили заработать на этом кое-какой капитал и немало в этом преуспели. В Европе, говорят, даже продавали комплекты выживания: фильтры для очистки воды, пищевые концентраты и т. д. Не остались в стороне и производители компьютерных игр. Крупная контора Interplay решила по-своему поучаствовать в процессе раскулачивания игровой общественности и издала продукт с оригинальным названием Y2K (проблема 2000-го года). К сожалению, практически вся продукция, выходящая в угоду сиюминутной конъюнктуре, не страдает избытком качества. Не стало исключением и данное творение.

В основу сюжета положено времяпрепровождение одного странного смотрителя исторического музея. Этот во всех отношениях достойный господин аккурат в новогоднюю ночь напился до такой степени, что проспал весь праздник и проснулся уже после боя курантов в состоянии ужасного похмелья. Проспав, таким образом, все самое интересное, он предпринял попытку сориентироваться в окружающей действительности. А действительность оказалась довольно загадочной. Дело в том, что музей, служителем которого являлся наш герой, по воле случая был компьютеризирован до самой крыши и в момент наступления Нового года полностью слетел с катушек. Центральный компьютер приобрел вдруг черты человеческой личности, причем довольно сварливой и не горящей особой любовью к своим создателям и людям вообще. Все двери, шкафы, лестницы и прочее оказались под властью машинного разума, кото-

рый отнюдь не стремился облегчить жизнь обитателям музея. Собственно с этого и начинается действие игры. Сюжет, по-моему, довольно слабоват, но, повторюсь, изделия, порожденные конъюнктурным спросом, обычно не страдают какой-то избыточной гениальностью. Он, по сути дела, есть лишь врата в придуманный мир, а мы знаем немало примеров того, как сильно может различаться качество сюжета и собственно самой игры.

Графика, к сожалению, тоже не улучшает впечатления. Стандартное квестовое разрешение 640x480 (что по меркам этого года уже както... маловато), статичные задники и перемещающийся по ним персонаж, выполненный «спустя рукава» задней ногой. Правда, он, кажется, немного трехмерен, но это не бросается в глаза по причине фиксированного положения камеры в момент перемещения персонажа и жестко заданных «рельсов», по которым он перемещается. Естественно, речь идет не о рельсах в буквальном смысле этого слова, а о заранее прорисованных переходах из точки А в точку В. Задники вполне приличны, но они сейчас в любой игре прорисованы, так что это не аргумент в защиту, тем более что персонаж перемещается очень неестественно. Мало того, что он ходит по траектории, настолько далекой от оптимальной, и его просто жалко становится, так еще к тому же он, по-видимому, болел в детстве долго, иначе не объяснить его походку. Не отрывая ног от земли, как-то боком, медленно и неуклюже добирается он до своей цели. При этом ему постоянно мешает горб, наличие которого хорошо заметно при нездоровой осанке. Право, одним похмельем всего этого не оправдать.

Подводя маленький итог разговору о графике, приходится с сожалением сказать о том, что наши ожидания в очередной раз не оправдались. Персонаж надо было оставить за кадром, а разговоры о трехмерном главном герое вообще несостоятельны, так как нарисовано все довольно посредственно. Скажем откровенно, для Interplay это очень слабая графика, они способны на большее, у нас было много возможностей в этом убедиться.

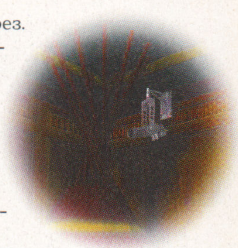


Изобилие камер наблюдения делает общение с женщинами довольно затруднительным. По этому поводу, наверное, лучше опрокинуть рюмочку-другую, да и отправиться спать.

В игре присутствует звук. Про него ничего сказать нельзя, он там просто есть. Гундосит компьютер, иногда гундосит главный герой, очень редко гундосит кто-то еще. Все, сказать больше нечего, средний звук. Музыка особым разнообразием не отличается. Нет, записана она нормально, просто появляется иногда и однообразна до невозможности. Иными словами, и звук в игре весьма посредственный — не плохой, просто никакой и все.

Классический квестовый интерфейс. Первый подбираемый нами предмет — прибор вроде Palmtop'а — и будет нашим inventory. Он же по совместительству является пультом дистанционного управления, картой и еще бог знает чем. Признаками индивидуальной психики, к счастью, не обладает. Видимо, из-за отсутствия в нем внутренних часов остался полностью невосприимчив к проблеме 2000.

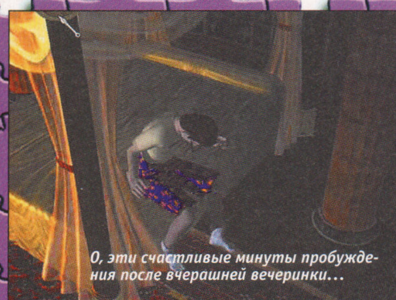
Теперь о самом игровом процессе. Проснувшись после непродолжительного сна с больной головой и звоном в ушах, приходится бороться буквально с каждым предметом. К примеру, шкаф выдаст одежду только после того, как основательно обругает вас всякими словами. Таким же образом придется общаться со всем окружением, так как оказалось, что в этом здании компьютеризировано практически все. Разбираться с техникой надо очень плотно, причем, учитывая характер произошедшего события, логика окажется слабым помощником. Задачи решаются путем проб всего на всем. Несколько утомляет уже через десять минут игры. Да, через десять минут вы, вероятно, все еще будете разбираться с дурацким шкафом, выходить без одежды герой отказывается наотрез.



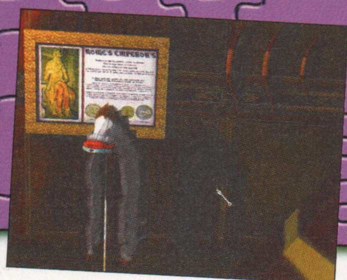
Как будто можно встретить кого-то в музее в новогоднюю ночь. Впрочем, смотрители музеев — народ необычный, у них свои причуды. По ходу игры привыкаешь к тому, что здесь ничего не может работать нормально, приборы ругаются, отказываются подчиняться и многое другое. Все это несколько раздражает, но, видимо, здесь надо просто самому повернуть кепку на 180 градусов, и тогда все станет на свои места. Мне это так и не удалось сделать, поэтому и играть долго я не смог. Надоело, несмотря на то, что квесты — мой любимый жанр.

Подведем итоги. Нам предлагают игру от известного издателя, посвященную всем знакомой теме, но, к сожалению, очень среднего качества. Жаль, что приходится об этом говорить, но иногда даже известные издатели могут сделать ставку не на тот проект. Вся эта суета вокруг проблемы 2000 года, по всей видимости, носила чисто коммерческие причины, как в свое время истерика по поводу озоновой дыры. Чисто коммерческие замыслы были, видимо, и у разработчиков данного продукта. Непонятно, какие замыслы были у издателя, но не нам с вами судить о таких высоких материях, как экономическая выгода и прочее.

Отстой, господа. Отстой и гадость. Не надо в это играть — себе дороже выйдет. MG



О, эти счастливые минуты пробуждения после вчерашней вечеринки...





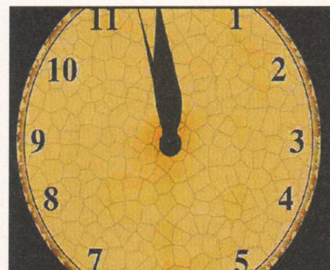


Нечего смеяться, я с детства такой негибкий — болел долго.

Задачи решаются путем проб всего на всем. Несколько утомляет уже через десять минут игры.

Горячий ХИНТ:

Нам предлагают игру от известного издателя, посвященную всем знакомой теме, но очень среднего качества. Иногда даже известные издатели могут сделать ставку не на тот проект.



Вот он — момент истины...

ROC DRIVERS

Name: Alister McRae
Nationality: British
Date of birth: 1970-12-20
1999 WRC team: Hyundai



Узнаете? Старший тоже в наличии, но у него своя игра, а младший пока на подхвате перебивается.



«Jump! Jump!» — задыхается штурман, а нам-то что, у нас аркадное управление — мы из любого ухаба вырулим.

Гомолог

RALLY MASTERS

Неплохой недосимулятор

Infogrames, казалось бы, умеет делать совсем неплохие игры, более того, на ее счету несколько весьма удачных гонок. Другое дело, что опыта в **раллистроении** у компании практически нет, новая игра должна была стать первой заявкой на профессионализм в данной области. Что ж, она и стала. Странной, но все же неплохой заявкой.





Паспорт

Rally Masters
Жанр: раллийный симулятор
Разработчик: Digital Illusions
Издатель: Infogrames
URL www.infogrames.com

Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium-II 300 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Скажем сразу, далеко не по всем показателям Rally Masters выбивается в лидеры, более того, по многим параметрам она здорово отстает от нынешних лидеров жанра (Rally Championship 2000 и Colin McRae Rally). Но есть в Rally Masters и то, за что игра придется по вкусу очень и очень многим игрокам. Но давайте обо всем по порядку.

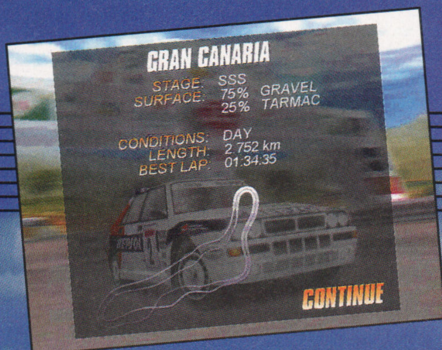
Полагаю, вы в курсе, что различных видов ралли на свете довольно много, проводятся они в самых различных странах света (везде, где имеются специальные трассы), а некоторые (например, ежегодный мировой чемпионат по раллийным гонкам) даже сразу во многих странах. Так вот, Rally Masters посвящена гонкам, проводимым на Гран-Канария (Gran Canaria). Они достаточно известны, а вот игр на эту тему выходило не так уж и много.

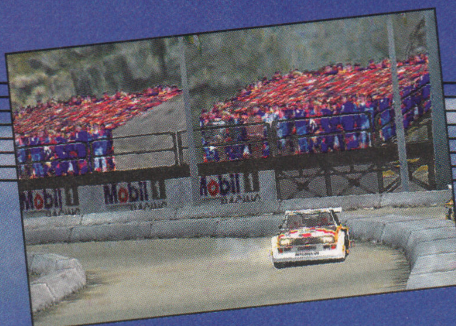
Что же такого интересного в этих гонках, что привлекло внимание разработчиков и что должно, по их мнению, заставить нас — игроков — покупать игру. Дело в том, что одним из видов соревнования в Race of Champions (это официальное название гонок) является так называемый circuit. Суть состоит в том, что гонки происходят не как в классическом ралли, то есть на время, когда гонщики стартуют один за другим с определенным интервалом, а сама гонка состоит из отдельных заездов, в каждом из которых нужно добиться максимального отрыва от соперников. В «кольцевых» же гонках заезды происходят мало того, что по кольцевым (что ясно из названия) трассам, так еще и синхронно.

Два гонщика стартуют одновременно и направляются к финишу по параллельным трассам, которые максимально приближены друг к другу по протяженности и сложности прохождения. Итоговая сумма баллов, получаемых гонщиками, выводится по итогам двух заездов. Сделано это для того, чтобы каждый гонщик проехал не только по своей трассе, но и по трассе оппонента, то есть для того, чтобы окончательно уравнять шансы на победу. Существует еще и вариант с двойным прохождением одной и той же трассы, когда машины переходят на противоположную сторону незадолго до конца первого круга, но в игре подобные гонки не предусмотрены.

Для чего вообще были придуманы подобные гонки? Ответ напрашивается сам собой. Чего не хватает классическому ралли? Конечно же, зрелищности. Нет чувства реального соперничества, борьба ведется лишь со стрелкой секундомера.

Автомобильный «кокпит» мало того, что один для всех автомобилей, так еще и обладает единственной подвижной деталью — рулем, да и тот отрисован предельно условно.







И если для гонщика накал страстей существует, то зрители многое теряют, не видя настоящего состязания. В «кольцевике» все иначе: есть реальные соперники, которые с бешеной скоростью несутся по параллельным колеям, — все просто, все наглядно. На PC же игр, в которых подобные гонки были бы реализованы, до обидного мало, а те, что есть, совершенно не удались как игры. И вот наконец Infogrames вносит свою скромную лепту.

Большинство стран представлено не одной, а двумя-тремя маршрутами, так что от отсутствия разнообразия скучать точно не придется.

Давайте несколько отступим от стандартов написания журнальных статей и сразу оговорим, что в игре вышло не так, как хотелось бы. Чтобы потом с чистой совестью рассказывать о достоинствах, которые все же превалируют. Из неудач в первую очередь хочется отметить слабую интерактивность трасс в режиме trophy (классический вариант заездов). Rally Championship 2000 приучила нас к тому, что ехать можно не только по проложенной дороге, но при желании и по бездорожью. Но, похоже, на данном этапе RCh-2000 останется единственной игрой, активно эксплуатирующей обочину. В Rally Masters движение вне трассы не то чтобы ограничено, но чаще всего попросту невозможно: некий невидимый барьер настойчиво удерживает летящую на полной скорости машину от вылета за пределы дороги. При этом столкновение с этим «препятствием» заметно сказывается на состоянии авто.

Второй недостаток, от которого, правда, сумели избавиться лишь немногие раллийные гонки, это схематично сработанные задники. Налюбовавшись на полное 3D пятого NFS, можно здорово разочароваться, увидев полностью спрайтовую, да еще и весьма посредственного качества картинку, проплывающую за бортом автомобилей из Rally Masters. Но увлеченность процессом заставит вас забыть о данном недостатке. К тому же в игре совсем неплохо чувствуется скорость, так что до рассматривания «пейзажей» дело вряд ли дойдет.

Третьим и последним недостатком является физическая модель. А поскольку речь о ней зашла именно сейчас, то давайте полностью с ней и закончим. Главный и, по сути, единственный недостаток «физики» игры — это ее беспросветная аркадность. Режим realistic отсутствует напрочь, а сама модель поведения машины на трассе напоминает метания машинок из Re-Volt. Основная ставка сделана на зрелищность, которой разработчики, вне всяких сомнений, добились. Все происходит, как в лучших голливудских боевиках, где машины взлетают в воздух на многие метры, скользят по дорожному покрытию больше минуты, а при столкновении успевают с десяток раз перевернуться прежде, чем упасть. В Rally Masters можно видеть в точности то же: красивые столкновения, эффектные скольжения и прочее, прочее.

Если быть откровенным, то записывать все вышеперечисленное в полный минус никак не получается. Разработчики определенно добились того, чего хотели, сделав это довольно умело. Так стоит ли пенять на плохую реалистичность управления, когда в наличии



Обратите внимание на вырывающееся из выхлопника пламя. Вроде бы ничего не значащая деталь, но именно из-за таких мелочей игра худо-бедно, но разживается своим шармом.

хорошее аркадное. Владельцы рулей с force feedback, конечно, могут вспомнить про свои приборы, но никакого выигрыша при игре вдвоем они им не дадут. На клавишах все рулит ничуть не хуже. Машина без всяческих промедлений реагирует на нажатие курсорных клавиш, легко выходит из заноса, легко закручивается вокруг оси. Даже если авто пойдет юзом на мокрой дороге, то контроль над ней полностью не теряется.

В Rally Masters движение вне трассы не то чтобы ограничено, но чаще всего попросту невозможно.

Но, несмотря на всю аркадность, физика очень детально проработана. Машина совершенно по-разному ведет себя на асфальте и гравии, на мокрой и заснеженной трассе. Повороты очень плавные, а прыжки не строго фиксированы, а просчитываются в реальном времени (но это, скорее, обязательный атрибут). В целом складывается очень приятное впечатление от «физики» игры, а аркадность воспринимается как должное.

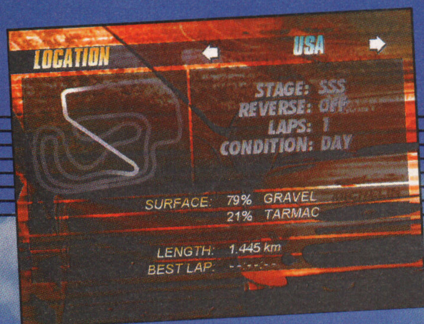
Модель повреждения болидов не в пример физике довольно реалистична. Просчитываются повреждения отдельных компонентов автомобиля: двигателя, шасси, корпуса и коробки передач. Не слишком много, но большинство раллийных симуляторов не могут похвастаться и этим. К тому же в Rally Masters повреждения различных компонентов самобеглой повозки легко отличимы друг от друга — просто по поведению машины.

Про трассы уже было сказано несколько нелестных слов. Но вот жаловаться на достоверность трасс, на их соответствие реальным аналогам вряд ли кто станет. Каждый поворот, каждый трамплин — все полностью соответствует содержанию реальных трасс. А если говорить о географии, то соревноваться придется не только на Гран-Канарии (откуда, собственно, начинается чемпионат), но и на трассах Швеции, Австралии, Соединенных Штатов и некоторых других стран. Причем, большинство стран представлено не одной, а двумя-тремя маршрутами, так что от отсутствия разнообразия скучать точно не придется.





Машины — это вообще отдельный разговор. С точки зрения детальности проработки болидов Rally Masters готова поспорить и с Rally Championship 2000, и со многими другими раллийными симами. Говоря о проработке, имеется в виду, конечно, моделирование корпусов, количество самих машин и соответствие рекламной раскраски реально существующей. О проработке физики, как вы сами понимаете, речи не идет (куда ж ее, аркадность, прорабатывать-то), хотя каждая машина и ведет себя по-своему. Моделирование машин, действительно, на уровне. Все болиды лицензированы (всего в игре представлено одиннадцать машин, а, возможно, есть и скрытые), равно как и их пилоты, на каждого из которых в игре предусмотрена своя история с прилагающимся фото. Машинки смотрятся «прямо как настоящие» и, кстати, здорово контрастируют со значительно менее проработанными трассами.







Rally Masters рекомендуется начинающим виртуальным гонщикам. Игра болтается как раз где-то на уровне между NFS и настоящими симуляторами.

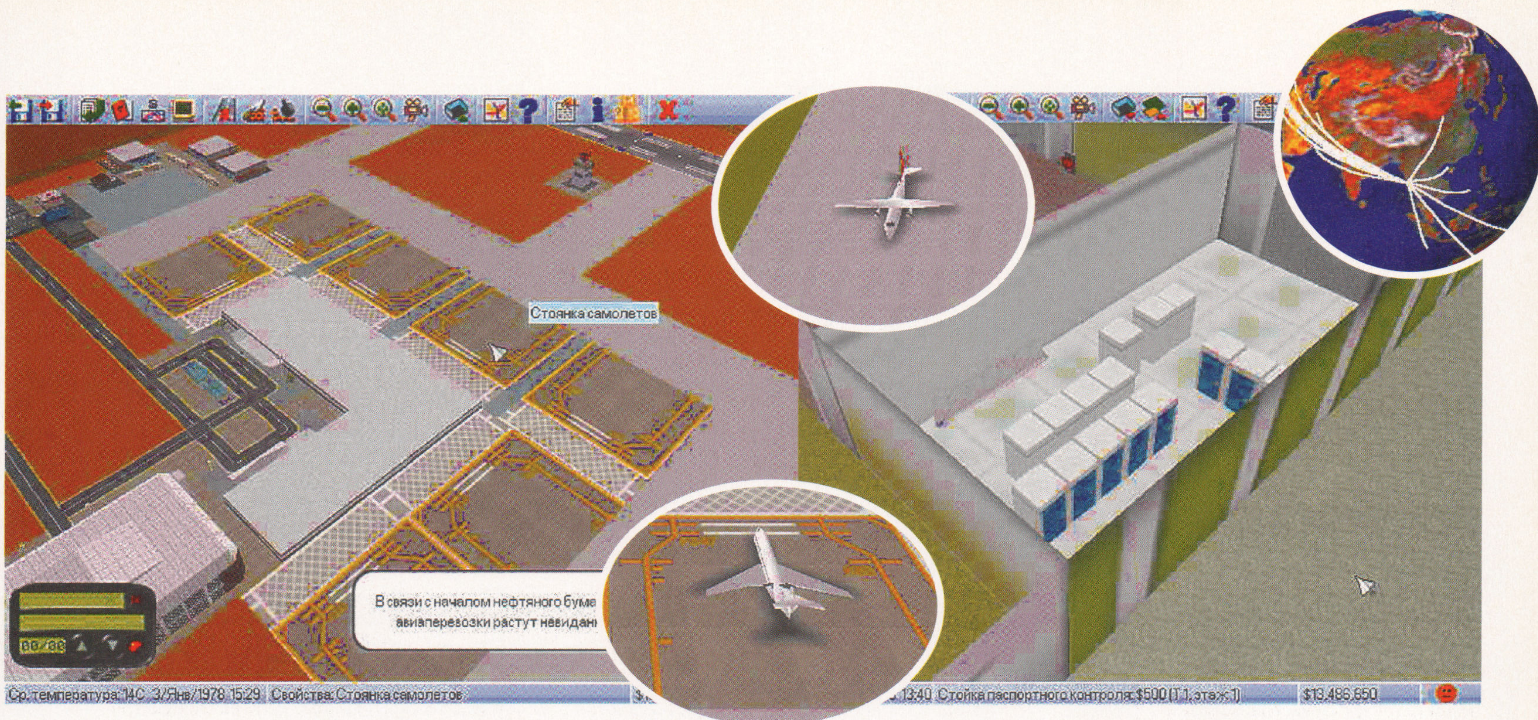
Несколько подкачала графическая реализация повреждений на корпусе, но все равно получилось ничуть не хуже, чем в Colin McRae Rally. Единственное, что огорчает, и это еще один явный недостаток игры, не упомянутый ранее, совершенно безграмотно реализованная «торпеда». Автомобильный «кокпит» мало того, что один для всех автомобилей (просто сверх неуважения к игроку и к лицензированным автомобилям), так еще и обладает единственной подвижной деталью — рулем, да и тот отрисован предельно условно (см. скрины). Ни о движущихся руках гонщика, ни даже о дворниках речи не идет. И это при том, что при взгляде на кабину со стороны наблюдается полностью трехмерный спортсмен, да и про штурмана разработчики не забыли.

Кстати, о штурмане. Работу свою он выполняет грамотно, нарекания вызывает только качество самого голоса: так, на слабую троечку, сильно похоже на голос роботов из старых фильмов о звездных войнах (не путать с нетленками товарища Лукаса). Звук же в целом очень даже неплох, особенно рев мотора: удался на славу, громкость — на максимум и поехали.

Собственно, все. Конкурентоспособность Rally Masters определена. Основной расклад сил тоже. Если вас больше беспокоит реалистичность процесса и вы не смущаетесь одиночества на трассах классического ралли, то особого удовольствия от игры вы не получите. Но если все это вас не слишком беспокоит, то, купив коробку с Rally Masters, можно неплохо оттянуться в свободное время. Мы наконец-таки получили по-настоящему захватывающий multiplayer в ралли и можем со спокойной совестью ждать очередное творение Codemasters.

P.S. Rally Masters также рекомендуется начинающим виртуальным гонщикам. Игра болтается как раз где-то на уровне между NFS и настоящими симуляторами, так что реабилитационный период новичкам обеспечен. MG





Николай Барсуков

АЭРОПОРТ

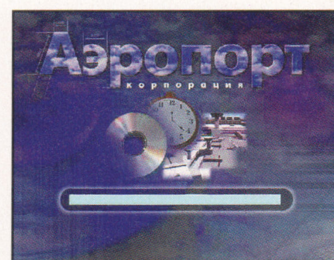
Первым делом — самолеты!

Большинство из нас хоть раз в жизни летали на **самолетах**. В памяти еще сохранились воспоминания о залах ожидания, таможне и прочее. В принципе пассажир лишь гость, на короткое время появившийся посреди этого кипящего жизнью муравейника только для того, чтобы дождаться объявления о посадке, проследовать к самолету и… улететь.

Вероятно, мало кто задумывается о том, насколько сложна и многогранна жизнь современного аэропорта, как он устроен и функционирует, ведь пассажир видит лишь вершину айсберга, самый краешек того, что творится в этом сложнейшем организме. Теперь у нас есть возможность изучить физиологию этого технологического чудовища, заглянуть к нему внутрь и устроить там все по своему вкусу. Недавно «Бука» локализовала игру «Аэропорт». Эта игра представляет собой не что иное как симулятор аэропорта. Вам предстоит выбрать участок земли, построить все необходимые службы, взлетно-посадочные полосы и другие объекты, без которых не может функционировать аэропорт, после чего попытаться получить от него прибыль с целью дальнейшего развития инфраструктуры данного предприятия.

После небольшого, но симпатичного вступительного ролика нам предлагают начать новую игру или выбрать готовый сценарий, которых предлагается два. Можно, конечно, эксплуатировать готовый аэропорт, построенный заранее заботливыми разработчиками, но кому это интересно? Строить аэропорт надо с нуля, только тогда становится понятно — как непросто создать жизнеспособное предприятие на те деньги, которые нам предоставляют в начале игры. Впрочем, о самом игровом процессе мы поговорим чуть позже, а сейчас давайте посмотрим, как же это все реализовано.

Говоря об этой игре просто нельзя не вспомнить о бессмертной SimCity, дух которой просто витает вокруг. Стоит только посмотреть на некоторые скриншоты, как становится совершенно ясно, что наследие великой игры не забыто. Здания, дороги и прочие постройки очень напоминают то, что в свое время сделали в Maxis, с другой стороны, нельзя не заметить определенный прогресс. Дело в том, что все объекты в игре абсолютно трехмерны, все постройки



Паспорт

Аэропорт

Жанр:	симулятор аэропорта
Разработчик:	Krisalis
Издатель:	«Бука»
URL	www.buka.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 200 МГц
RAM:	16 Мбайт
Video:	3D-ускоритель

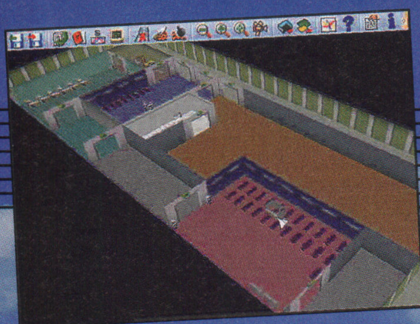


Информационный центр

Аэропорт	Пассажиры	Оборот	Прибыль	УНП	Рейтинг
Эр-Рияд	6.71M	$160,943,640	$26,823,940	−108	72
Шанхай	12.99M	$220,906,160	$−38,983,440	53	29
Чикаго	70.71M	$1,272,761,100	$−141,417,900	22	34
Цюрих	17.65M	$370,566,380	$17,650,780	143	3
Хараре	664,920	$12,633,480	$−664,920	141	6
Франкфурт	41.70M	$750,688,416	$−83,409,824	−79	66
Финикс	23.71M	$403,028,792	$−71,122,728	−188	78
Тунис	2.74M	$62,947,780	$8,210,580	−6	50
Торонто	23.70M	$639,853,020	$165,887,820	82	1
Токио	21.72M	$542,944,500	$108,588,900	−3	27
Тель-Авив	644,070	$15,457,680	$2,576,280	−62	65
Тегеран	4.01M	$68,227,120	$−12,040,080	22	39
Стокгольм	15.50M	$294,514,402	$−15,500,758	63	22
Стамбул	11.52M	$264,945,648	$34,558,128	−39	55
Сиэтл	21.82M	$458,119,032	$21,815,192	91	11
Сингапур	22.22M	$422,110,080	$−22,216,320	−110	73
Сидней	19.27M	$327,619,053	$−57,815,127	100	18
Сеул	21.35M	$362,939,766	$−64,048,194	−3	51

Можно разбираться со всем этим вручную, а можно и автоматизировать практически всю экономику вашего детища.

представляют собой трехмерные модели, и, плавно меняя ракурс, можно получить любой угол обзора с любой стороны. С ракурсами разработчики вообще творили







страшные вещи. Нам предлагают посмотреть на плоды своих трудов не только с позиции бога, как это принято в подобных играх, но и глазами пилота прибывающего самолета, глазами пассажира, прибывшего в терминал, диспетчера, сидящего на башне контроля, и бог знает еще чьими глазами. Надо признать, что такую заботу об удобстве обзора можно встретить не часто.

Если говорить о самой графике, то здесь все в порядке. Ландшафт совершенно плоский, но сами объекты прорисованы довольно хорошо. По аэропорту ходят люди, перемещается всевозможная техника — начиная с такси, подвозящих пассажиров к терминалу, и заканчивая заправщиками, снующими по рулежным дорожкам в поисках самолета, нуждающегося в топливе. Детализация на должном уровне касается всего, за исключением, пожалуй, вида из глаз пассажира. Дело в том, что пассажир перемещается по терминалу, видит других людей и прочее. Вот этот вид страдает нехваткой деталей, с другой стороны, это же не третий «Квак». К тому же данный вид является экзотикой, и пользоваться им вы будете только поначалу, вся основная деятельность происходит в основном виде. В опциях можно менять количество деталей, так что, если у вас слабая машина, вы вполне можете подобрать детализацию по вкусу. Пожалуй, так выглядел бы «Симсити», если бы в нем была свободная камера. По графике особых претензий нет, особенно учитывая жанр данной игры.

Автор этой статьи переболел «Аэропортом» в особо тяжелой форме. Рекомендации самые приятные.

Звук присутствует и довольно приличен. Кроме музыки, можно услышать все необходимые атрибуты жизни аэропорта. Допустим, диспетчеры слышат переговоры пилотов и так далее. Музыка приятная и, насколько я понял, зависит от страны, в которой расположен аэропорт, так что вполне можно послушать и европейскую музыку, и азиатские мелодии. Нельзя сказать, что музыка представляет собой что-то необыкновенное, но сделано все на совесть и придраться не к чему.

Интерфейс выполнен очень грамотно. Практически не требует времени на освоение, кроме всего прочего, в игре имеется мощный учебник, с помощью которого можно освоить не только управление, но и сам процесс игры. Несколько обучающих миссий помогут разобраться во всех тонкостях игрового процесса, и после прохождения учебника вполне можно браться за свое собственное детище. Кроме того, по ходу игры постоянно появляются сообщения о необходимости построить то или иное здание или другой объект. Поначалу вы строите все необходимые структуры и, убедившись, что на первое время аэропорт обеспечен всем необходимым, вы можете запустить время. В случае необходимости вас предупредят, что нужно еще достроить и как именно это можно сделать.

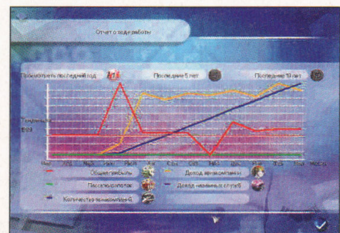
В опциях можно менять количество деталей, так что, если у вас слабая машина, вы вполне можете подобрать детализацию по вкусу.

Много значит правильный выбор места для аэропорта. Дело в том, что природные условия в разных частях света очень разнятся. К чему вам, к примеру, частые сильные бури? С другой стороны, и положение относительно прилегающего города имеет значение. Близко от мегаполиса купить землю сложно ввиду ее астрономической цены, а далеко за городской чертой аренда ниже, но и пассажирам долго добираться, а они народ привередливый.

К слову сказать, в окрестностях Москвы земля стоит довольно дорого, да и погоду обещают просто отвратительную. Так что только отъявленные патриоты решатся строить здесь свое экономическое чудо.

В процессе игры необходимо соблюдать некоторые правила. Они диктуются самой логикой, по-





этому их нетрудно усвоить. Например, строить отель вблизи взлетно-посадочной полосы нелогично, так как шум самолетов будет мешать постояльцам, с другой стороны, удалять его тоже не рекомендуется в связи с недовольством владельцев. В отель, расположенный далеко от основных структур, просто не поедут клиенты. Балансируя, таким образом, в пределах разумного, необходимо получать прибыль для уплаты налогов и расширения аэропорта. Вам предстоит заключать контракты на поставку топлива, организацию рейсов и многое другое. Контрактов со временем набирается очень много, поэтому в игре существует мощная система помощи в решениях экономических вопросов. Так, например, вам не надо продлевать каждый контракт отдельно, в игре есть возможность автоматического продления всех заключенных контрактов. Однако не следует пользоваться ей слишком часто, так как по мере развития аэропорта растет его популярность, и многие контракты надо пересматривать с целью максимизации получаемой прибыли. Кроме того, периодически вам придется платить налоги, и надо стараться, чтобы к этому моменту у вас были деньги.

Кроме строительства, здания нуждаются в обустройстве. Грамотно укомплектованный терминал приносит большие деньги. Всевозможные кафе, туалеты и многое другое приносят прибыль и улучшают настроение пассажиров, ни в коем случае нельзя пренебрегать этими вещами, иначе вас ждет разорение.

Интерфейс выполнен очень грамотно. Практически не требует времени на освоение, кроме всего прочего, в игре имеется мощный учебник.

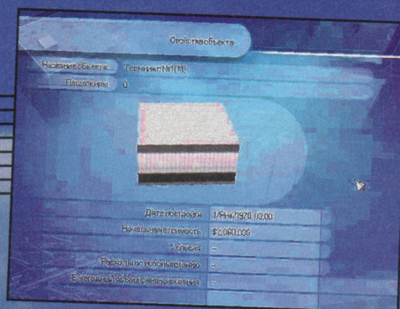
Кстати, если вы не очень любите людей как таковых, то вполне возможно построить чисто грузовой аэропорт, со складами, холодильниками и всем необходимым для погрузки, хранения и вывоза грузов. Такой аэропорт выглядит очень индустриально, да и надоедливые пассажиры не докучают своим вечным недовольством.

Присутствует закладка «Упущенные контракты» (для этого необходимо построить здание администрации), она показывает, какие контракты могли быть заключены. Таким образом легко понять, что именно вы делаете неправильно. Это очень удобная функция, и ее полезность вполне стоит денег, потраченных на административный корпус. Размер данной статьи не позволяет дать всеобъемлющий обзор игровых функций, заложенных в игре, но вы без труда разберетесь и сами. В этом вам поможет мануал, доходчиво разъясняющий все непонятные вопросы.



Ни одного человека — только техника. Вариант аэропорта для отъявленных социопатов.







В случае удачного хозяйствования вам могут присвоить награду, что-то типа «Самый предприимчивый предприниматель 19-лохматого года». Непосредственной прибыли это не приносит, но доставляет определенное удовлетворение. Всегда приятно выслушать похвалу, особенно заслуженную.



За особые заслуги в национальной экономике... Что тут еще скажешь, кроме спасибо?



Не сказать, что этот пассажир особенно счастлив, но настроение у него вполне приличное. Это заметно по смайлику в нижнем правом углу экрана.

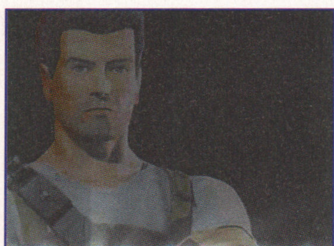
Геймплей — как много в этом звуке.... Играть становится по-настоящему интересно, после того как вы разберетесь с управлением финансами. Многочасовые миссии позволят построить восьмое чудо света, если, конечно, у вас хватит терпения. Практика показала, что люди, разобравшиеся в сути происходящего на экране, проводят за игрой очень много времени. Сам автор этой статьи переболел «Аэропортом» в особо тяжелой форме. Рекомендации самые приятные. Вряд ли он понравится любителям других жанров, но людям, выросшим на экономических и строительных симуляторах, «Бука» сделала настоящий подарок. Ведь что может быть приятней, чем время, убитое на хорошую игру, наверно, только время, убитое на игру отличную. MG



Николай Барсуков

TACHYON: THE FRINGE

Через тернии к звездам за наличный расчет



Вот и наступил тот день, когда вертолеты вышли в открытое космическое пространство. Нет, не пугайтесь, просто в жизни такой известной конторы, как Novalogic, произошло интересное событие. Дело в том, что она сподобилась, наконец, выпустить симулятор заведомо несуществующего устройства, а именно **космического истребителя**.

Паспорт

Tachyon: The Fringe
Жанр: космический симулятор
Разработчик: Novalogic
URL www.novalogic.com
Издатель: Novalogic
Системные требования:
ОС: Win98
Процессор: Pentium-II 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Ранее известная своими полуреалистичными симуляторами, Novalogic отважилась приложить некоторые усилия к созданию игры, относящейся к жанру, нетипичному для данного издателя. Не нам судить о причинах такого внезапного решения, но кто как не мы станет судьями самого проекта, а именно игры, носящей название Tachyon: The Fringe. Нам предстоит препарировать данного зверя и поставить ему диагноз по мере наших скромных геймерских сил. Итак, однажды давно в далекой-далекой галактике шли звездные войны...

Третье тысячелетие уже в разгаре, власть на поверхности планет и в открытом космосе давно принадлежит алчным корпорациям (кто бы сомневался). Вполне естественно, что на повестке дня стоит вопрос о распределении ресурсов. Две мощные корпорации с трудно запоминающимися названиями ведут ожесточенную борьбу за сферы влияния как в окрестностях Солнечной системы, так и далеко за ее пределами. В принципе дела идут активно, и уже освоено семь различных галактик. Все это оказалось возможным после создания подпространственных ворот, делающих возможными мгновенные перемещения на далекие расстояния (старичок Эйнштейн, не пора ли тебе отдохнуть вместе с теорией относительности?). Молодой пилот по имени Джейк Логан начинает свою карьеру в качестве пособника одной из противодействующих сторон. Парень родился на Марсе, а они там не особенно задумываются о морали, так что заработать деньжат, расстреливая живую и мертвую силу противника, он не прочь. В его распоряжение поступает дырявое ведро, гордо именуемое истребителем. На данном устройстве, нуждающемся в срочном апгрейде (или переплавке), ему предстоит сместить баланс сил в нужном направлении. Для достижения этой благородной цели необходимо выполнить массу разнообразных заданий и мелких поручений. Вполне естественно, что всякая деятельность должна приносить определенный доход, данный случай — не исключение.

Взяв себе девиз «Ни одного вылета бесплатно», мы начинаем карьеру.

Вступительный ролик выполнен на отлично, картины большого космоса, больших кораблей и прочего поражают даже бывалое воображение. Правда, вступительный ролик единственный, все остальные выполнены на движке игры. Впрочем, учитывая его достоинства, особого облома в этом нет. Вспомните все тот же Homeworld.

Действовать нам предстоит на территории семи различных галактик. Свободы Elite нам никто не обещал, так что перебираться из одной в другую придется четко в соответствии с сюжетной линией игры. В каждой галактике присутствует несколько локаций, предназначенных для выполнения миссий, плюс одна основная, с которой нам и придется выполнять свои вылеты. Свободного пространства в игре много — космос все-таки, поэтому и постройки выглядят просто циклопическими, вокруг основной базы можно долго нарезать круги, прежде чем поймешь, как она устроена. Иными словами, игровые уровни построены с умом, а наличие автопилота позволяет избежать утомительных и бессмысленных перелетов.

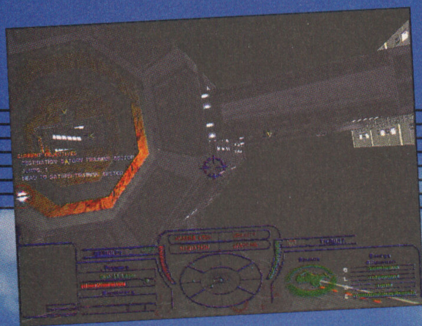
Само игровое окружение имеет весьма посредственный уровень интерактивности. В принципе разрушается все, но некоторые вещи надо расстреливать полдня. Кроме всего прочего, за исключением заранее обговоренных в брифинге девайсов, отдельно ничего разрушить нельзя. То есть, например, фрегат подлежит уничтожению только целиком, если только целью миссии не является деструкция отдельных узлов. Что же касается самого исполнения игрового окружения, то оно выполнено на уровне, если не лучше. Базы, корабли, истребители — все на своем месте и выглядит так, как должно выглядеть.

О врагах. Их в игре масса разновидностей, нет смысла описывать их по отдельности, скажу только, что они очень варьируют как по летательным характеристикам, так и по огневым. Впрочем, это вполне естественно, вести бой с двумя-тремя истребителями совсем не то же самое, что порвать в одиночку агрессивный фрегат. Искусственный интеллект можно наблюдать только у мелких кораблей. Большие неповоротливые гиганты просто не в состоянии шевелиться достаточно быстро, они берут свое разнообразными турелями и прочим. Более мелкие оппоненты гораздо интереснее с точки зрения поведения в бою. Они кружат вокруг, расстреливая вас всем, чем могут, и при этом им удается особенно не подставляться под огонь. В случае значительных повреждений силового поля они врубают форсаж и быстренько удаляются на безопасное расстояние с целью дождаться их восстановления. Именно в этот момент главное — не упустить свою жертву. Действий в группе не замечено, хотя все происходит настолько быстро, что этого можно просто не заметить. Надо сказать, что интеллект приятно удивляет. Враги заходят от солнца, чтобы ослепить вас на время атаки, и норовят пристроиться в хвост — короче, ведут себя, как знатоки своего дела. Весьма сложно поймать их на прицел, а уж тем более быстро прикончить.

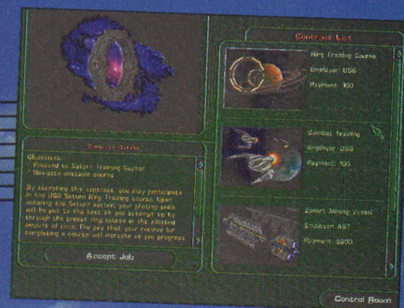
О сюжете

Действовать нам предстоит на территории семи различных галактик. Перебираться из одной в другую придется четко в соответствии с сюжетной линией игры.

Сюжет неплохо проработан, плавно развивается по ходу игры и не дает особенно заскучать. Придется выполнять самые разнообразные поручения, начиная с банального эскорта и заканчивая функциями лоцмана.



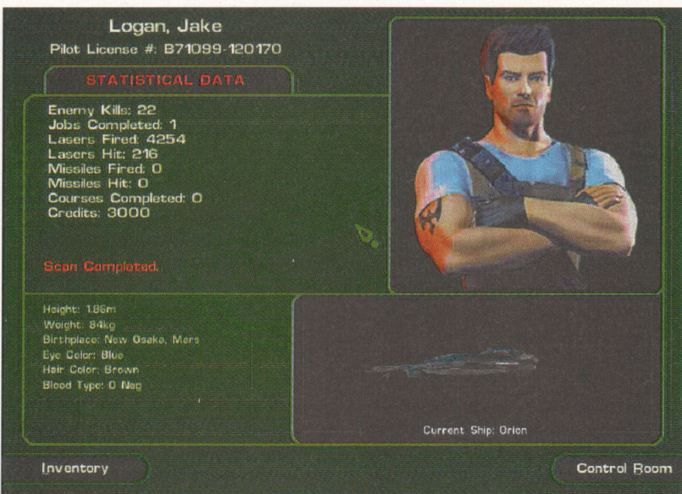




Хочется сказать несколько слов о реалистичности происходящего на экране. Космический симулятор, выполненный по всем законам современной физики, абсолютно неиграбелен, это ясно даже ребенку, но все же хотелось бы чуточку побольше реализма. Во-первых, ну нет в космосе воздуха, не знаю почему, но нет и все. Не могут там быть слышны гудение пролетающего мимо истребителя и удары снарядов о его корпус. Не распространяется звук в вакууме. Да, слышно как попадают в тебя — это ясно, но когда ты слышишь взрыв чужого корабля....

Говорить о том, что это симулятор, не приходится, скорее мы тут рассматриваем космическую аркаду, такую же, как и великий WC.

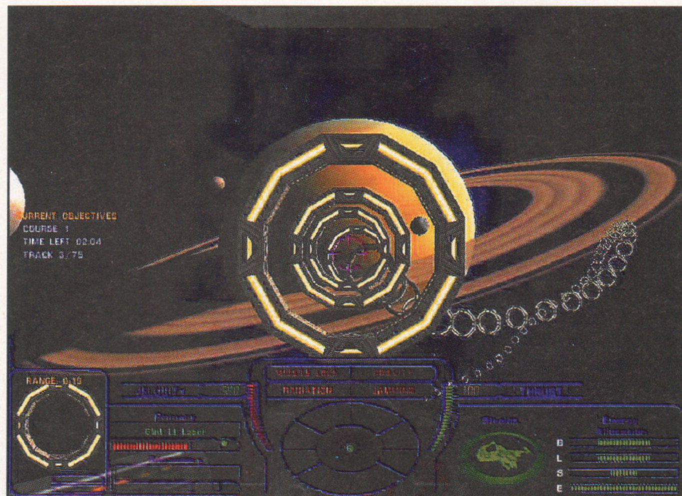
Кроме того, двигатель работает только с целью прибавить или убавить текущую скорость. Если вы движетесь в одном направлении и вдруг заглушили двигатель, то вы и дальше будете двигаться все в том же направлении, и стрелка спидометра не отклонится ни на волос от своего значения. Таковы



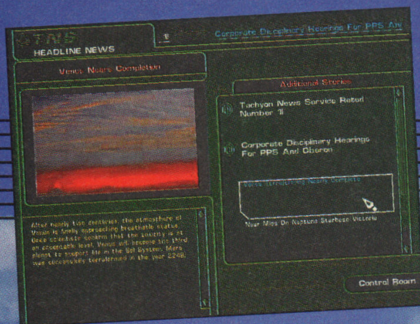
Первый парень на деревне, голубоглазый брюнет без признаков интеллекта на лице. Всю интересующую статистику можно посмотреть именно здесь.

уж законы природы. А что мы видим в игре (это, кстати, относится практически ко всем космическим СИМУЛЯТОРАМ)? Двигатель 100%, значит, и скорость максимальная, а если двигатель не работает, то и мы висим, как приклеенные. Непорядок это. Я уже не говорю про проносящиеся мимо кокпита точки, видимо, они олицетворяют нечеловеческую скорость, с которой мы носимся по космосу, если это космическая пыль, то не слишком ли ее много? Короче, говорить о том, что это симулятор, не приходится, скорее мы тут рассматриваем космическую аркаду, впрочем такую же, как и великий WC.

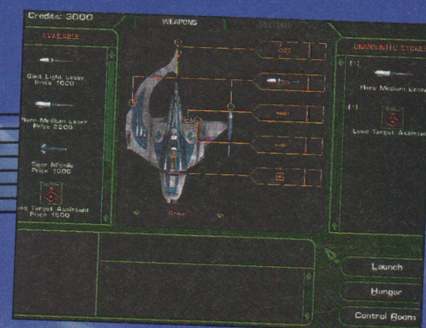
Несколько слов о графике. Игра поддерживает все разрешения, выбирается битность цвета и все остальное, что сегодня принято. Системные требования довольно высоки. В миссиях с большим количеством кораблей или астероидов все несколько тормозит, впрочем, если у вас GeForce, то беспокоиться не о чем. Полигонов не пожалели ни на что. Прорисованы и базы, и корабли. Базы ввиду своего размера не могли быть уж очень проработанными, но это компенсируется грамотно подобранными текстурами. Астероиды просто великолепны. Сама картина открытого космоса очень напоминает все тот же Homeworld, туманности, звездные скопления и все остальное оставляют очень приятное впечатление. Здорово выглядят планеты — те, что принадлежат родной системе, по-моему, вообще восстановлены по фотографиям с Вояджера.



Тренинг по пилотированию. Пролетел мимо одного колечка — начинай сначала. И это еще на время. Зато учиться лететь очень хорошо, главное — джойстик не сломать при особо крутом повороте.







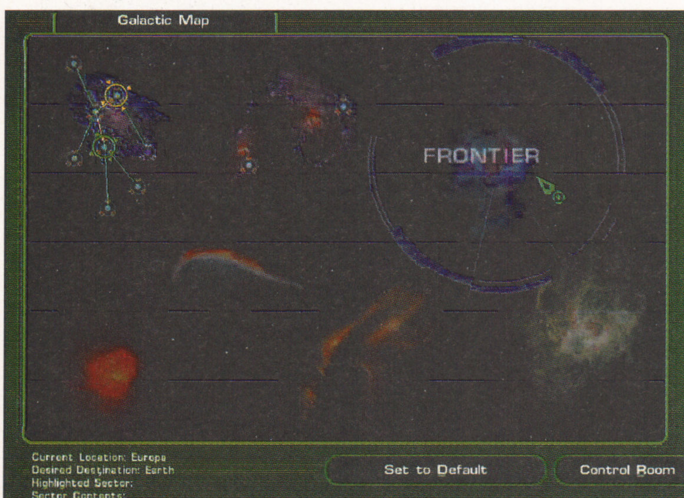
Качественно выглядит и все оружие. Следы от ракет, всевозможные лазеры, защитные поля, искрящиеся при попадании, — все выполнено на высоте. Взрыв большого корабля просто надо видеть, это неописуемо. Графика нового времени — вот и все, что можно сказать по этому поводу. Спасибо ребята, порадовали.

Про звук. Хорошо сделан, если не считать, что половину из того, что мы слышим, мы слышать не должны ввиду описанных выше причин. Понятно, что это сделано для создания игровой атмосферы, сделано хорошо, звучит приятно. Ну не делать же в самом деле «Великое Безмолвие». Музыка приятная и ненавязчивая, звучит к месту, желание выключить за время тестирования ни разу не возникало, а это уже неплохой показатель. Короче, к звуку отнеслись не менее внимательно, чем к графике.

Мультиплеер займет свое достойное место в ряду игр, пользующихся популярностью. Присутствуют различные виды сетевых баталий, в частности режим группового нападения на большую базу, ощетинившуюся всевозможными пушками, лучеметами и ракетницами. Насколько я понял, играть могут одновременно более ста человек на онлайне, это заслуживает уважения.

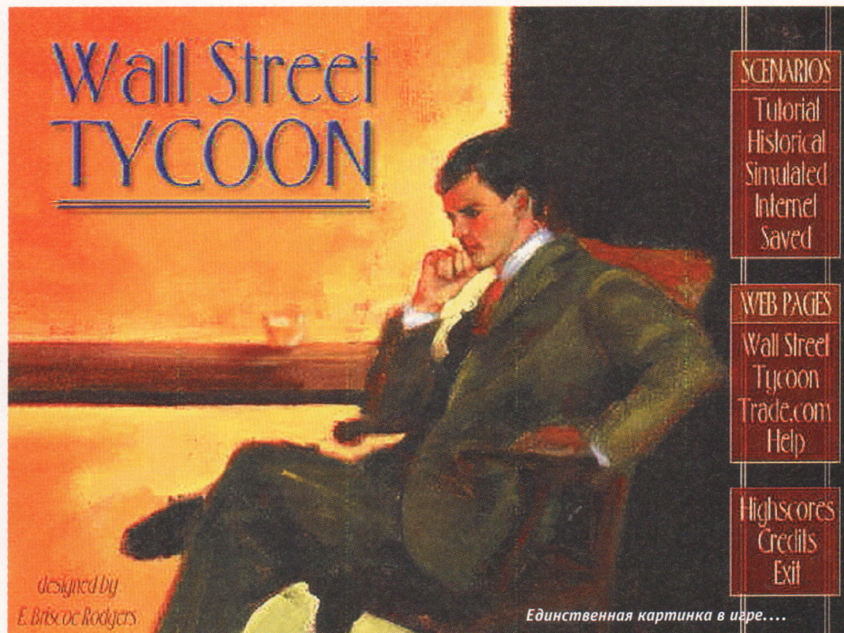
Однопользовательский режим не является придатком к мультиплееру. Скорее наоборот. Сюжет неплохо проработан, плавно развивается по ходу игры и не дает особенно заскучать. По ходу игры придется выполнять самые разнообразные поручения, начиная с банального эскорта и заканчивая функциями лоцмана для поврежденного корабля. Ну и, естественно, придется воевать, много и от души. Крошить вражин приятно, особенно после долгой дуэли со сложными тактическими маневрами. Вид истребителя в прицеле, к которому медленно сползает курсор самонаведения ракеты, порадует кого угодно. Под аккомпанемент звукового сигнала, символизирующего об окончании процесса наведения, с криком БАНЗАЙ жмем огонь и смотрим, как глупая жертва пытается уйти от двух ракет сразу. Красота! Геймплей убийственный, особенно при наличии джойстика. Есть, конечно, факиры клавиатур, которые четырьмя кнопками сведут в могилу кого угодно, но все же удобнее делать это с помощью палки.

Итого: имеется качественный космический симулятор от заслуженной конторы, сделанный для нас, то есть для тех, кто уже давно живет более чем в одной реальности. MG



Арена предстоящих подвигов. Жаль только, перемещаться самостоятельно никто не даст. Все галактики проходятся строго в соответствии с сюжетом. Где ты, Elite?





Единственная картинка в игре....

Barsick

WALLSTREET TYCOON

Где ты, сапер?

В мире компьютерных игр постоянно происходят какие-то изменения. Игры растут, становятся все сложнее, жанры перемешиваются и объединяются. Это нельзя не приветствовать, так как в результате игры становятся лучше и интереснее. В то же время такие глобальные тенденции периодически вызывают из небытия **каких-то чудовищ**.

Конечно, это вполне закономерно, если есть развитие, то должны быть и отклонения, все дело в том, что порой эти отклонения принимают невероятно уродливые формы.

Некоторое время назад компания Ubisoft выпустила на рынок игру, поражающую всякое воображение. Плод усилий разработчиков из Lumis studios оказался мертворожденным. Это детище побило, пожалуй, самые устоявшиеся рекорды в сфере создания нежизнеспособных игр. Дело в том, что продукт, о котором нам сейчас предстоит поговорить, вообще трудно назвать игрой. Складывается впечатление, что кто-то просто перепутал коробки, и вместо игры положил в нее пособие для умственно отсталых трейдеров. Да, перед нами симулятор биржи. Не знаю, появлялось ли когда-либо на свет более уродливое творение, чем это. Например, мне не попадался еще ни один человек, который сказал бы, что в это вообще можно играть. Да простят читатели такое эмоциональное начало, но, надеюсь, после более подробного рассказа об этом «шедевре» все встанет на свои места, и вы со мной согласитесь.

Говорить о сюжете в данном случае просто бессмысленно. В принципе, можно было бы назвать сюжетом последовательность исторических миссий, в основе которых — разные сложные ситуации на рынке ценных бумаг. Например, есть игры, посвященные холодной войне или российскому рынку в период его становления. На выбор нам предлагается около десятка таких ситуаций, которые по замыслу разработчиков должны способствовать нашему обогащению. Кроме этого, можно отыграть простую игру на уравновешенном рынке в условиях стабильных курсов различных акций. Иными словами, все значительные события в мире биржевого дела за последнее столетие и составляют основу сюжета игры. Никакой последовательности прохождения нет и в помине, миссии можно проходить в любом порядке, хоть с конца. Каждую предваряет брифинг, целью которого является введение нас в курс дела относительно сложившейся на рынке ситуации и необходимых для выигрыша условий. Вполне естественно, что условия эти заключаются в получении

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Паспорт

Wallstreet tycoon

Жанр:	симулятор биржи
Разработчик:	Lumis studios
Издатель:	Ubisoft

URL www.ubisoft.com

Системные требования:

ОС:	Win98
Процессор:	Pentium 133 МГц
RAM:	32 Мбайт
Video:	3D-ускоритель



Меню исторических миссий предлагает на выбор около десятка реальных биржевых ситуаций, связанных с большими колебаниями рынка. Здесь можно сделать большие деньги при соответствующем терпении.

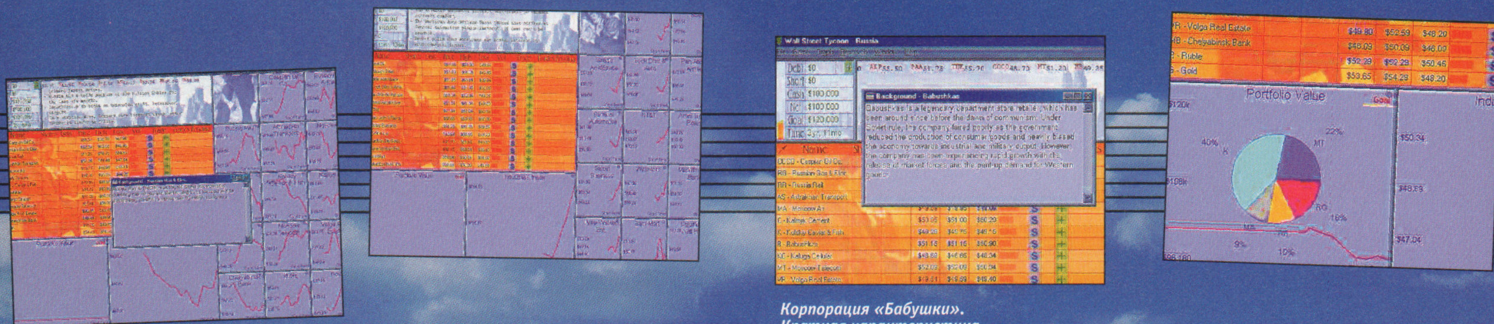
определенной прибыли по окончании небольшой биржевой сессии, продолжительность которой колеблется, но в принципе составляет порядка пятнадцати минут. Правда, в режиме мультиплеера длительность игры колеблется довольно значительно, но об этом чуть позже.

Реализация данного творения превосходит все самые смелые ожидания, что, собственно, безо всяких комментариев можно увидеть на скриншотах. Трудно говорить о графике по причине ее полного отсутствия в игре. Игра идет в окне Windows, интерфейс представляет собой набор множества графиков и таблиц. Это очень напоминает всем известные электронные таблицы, которыми многие пользуются при расчете институтских лабораторных работ. Все видимое на экране вообще очень напоминает именно расчет этих самых пресловутых лабораторных, ночного кошмара любого студента-технаря. Иногда картинка оживляется круговой диаграммой, состоящей, вы только представьте, аж из 6-8 цветов. Все остальное представляет собой набор из полутора десятков графиков курсов отдельных акций и двух больших графиков, на которые надо ориентироваться при покупке или продаже ценных бумаг. Центральное место на экране занимает таблица, которая является нашим рабочим полем, именно на ней необходимо отмечать покупку или продажу акций. Все, нет больше в игре никакой графики. Нет красивой заставки мультиков между миссиями и т. д. Старожилы компьютерного мира еще помнят, наверное, старую игрушку, входившую когда-то в комплект поставки «Форточек» 3.11 под названием «Сапер». Эта игра была полностью лишена какой-либо графики, поэтому очень сильно и напоминала сегодняшнего гостя. Правда, при всем том она имела несравненно больший геймплей. Прошло более десяти лет, но, по всей видимости, и сейчас кому-то не дают покоя мысли о создании игр с таким уровнем графической реализации.

О графике

Трудно говорить о графике по причине ее полного отсутствия в игре. Игра идет в окне Windows, интерфейс представляет собой набор множества графиков и таблиц.

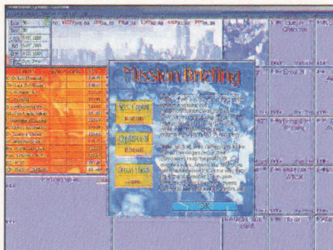
Звук, как много в этом.... Представляете, в игре есть звук. Ура, «Сапер» побежден окончательно и бесповоротно! Пара джазовых мелодий протяженностью от силы полторы минуты и голос дядьки, читающего биржевые сводки. Все. Достаточно. А вы чего хотели? Это электронная биржа, а не игра какая-нибудь. Скажите спасибо, что он вообще есть, в принципе и без него можно обойтись. Что? Через десять минут начинает зубы сводить? Так у нас партия всего пятнадцать минут длится, потерпите, у стоматолога же терпите. Хочется сказать большое человеческое спасибо разработчикам за то, что они не забыли сделать звук отключаемым, иначе крыша съехала бы, если бы раньше не повредился в уме от всей этой цифровой дребедени, в которой надо разбираться.



Корпорация «Бабушки». Краткая характеристика.

Игровой процесс способен увлечь только законченного анацефала (есть такое врожденное уродство — отсутствие головного мозга). Гораздо интереснее наблюдать за процессом наполнения ванны, или, к примеру, движением стрелок по циферблату часов, чем следить за десятками графиков, которые строит генератор случайных чисел. В процессе игры на экране ничего не происходит, кроме медленного роста или падения тоненьких красных линий, свидетельствующих о том, насколько вы стали богаче или беднее. Сам игровой процесс состоит в том, чтобы, дождавшись пока какие-нибудь акции упадут в цене как можно ниже, купить их на все деньги и ждать, пока они снова не поднимутся, и тут же их продать. Увлекательно, правда? Не известно, зачем там вообще такая масса фирм, вполне достаточно одной для прохождения любых, самых нереальных миссий. И ведь перед каждой партией есть брифинг, в котором умные дяди разглагольствуют о том, что именно означают сейчас эти графики, а то, что они ни чем не отличаются от тех же графиков в предыдущей миссии, по всей видимости, никого особенно не волнует. Таким образом, стоит, видимо, сказать, что ребятам из конторы-разработчика необходимо собраться как-нибудь с утречка, да и отправиться к своему лечащему психиатру, чтобы он мозги им вправил и посоветовал найти какую-нибудь другую работу, например, дорожки подметать перед сумасшедшим домом. А те, кто не хочет к ним присоединиться, близко не должны подходить к этой игре.

Есть в игре и мультиплеер, видимо, для сеансов группового помешательства. Причем продолжительность сетевой партии колеблется от восьми часов до суток. Как вам? Нет, все-таки большие оптимисты эти ребята, верят, что кто-то в это еще по сети играть будет. Мне бы такую наивность — я бы горя не знал.



Очень развернутый брифинг, жаль, только на игре это никак не сказывается. Наверное, только большой знаток истории рынка сумеет определить, какую именно миссию мы сейчас проходим.

Подведем некоторые итоги. Всего вышесказанного вполне достаточно, чтобы составить свое мнение о данной игре. Сомневающиеся могут попробовать поиграть в это сами, но я, как ваш лечащий доктор, категорически не рекомендую этого делать, сами пожалеете. Возьмите лучше третью Кваку, да и поиграйте в нее на здоровье.

Пожалуй, единственная категория граждан, которой можно посоветовать эту игру, — это изгнанные с работы трейдеры, испытывающие острые приступы ностальгии по бегущей строке котировок. В случае глубокой зависимости от самого процесса биржевых операций можно принимать в гомеопатических дозах. Хотя лучше попытаться вернуться на работу, это гораздо безопаснее, чем отыграть восьмичасовую партию через Internet с таким же товарищем по несчастью. Вот и все, наверное, перед нами самый провальный проект года, хотя полагают, что на каждый товар есть свой покупатель. Откровенно говоря, с удовольствием посмотрел бы на этого покупателя. Только, пожалуй, через очень толстое стекло, можно с решеткой. MG

Николай Панков ака Лыжник

Надоело быть героем!



На тихой улочке одного небольшого городка медленно возникало нечто. Местное население спокойно ходило мимо этого явления — тут все время что-то возникало. Видимо, место было проклятым...

Постепенно стало ясно, что это нечто скорее мужского рода, чем женского. И более всего та фигура была похожа на человеческую. К тому же внезапно у нее возникла рожа и начала в диком водовороте меняться. Вместе с ней возникали и исчезали различные котелки, кепки, слои боевой раскраски. На секунду рожа становилась дикой и перекошенной физиономией лысого мужика и тут же сменялась лицом благообразного старикашки гномьей наружности. Постепенно пляска физиономий остановилась на угрюмом лице мага в капюшоне. Одежда его еще какое-то время поменяла цвета, и вскоре фигуру уже нельзя было отличить от прочих обитателей городка.

Левонтий открыл глаза и осмотрелся. «Так, вроде бы вокруг нет однопартийцев, значит, я тут один брожу пока...» — подумал он. Заглянув в свой вещмешок, Левонтий обнаружил в нем не что иное, как посох. «Как они его сюда запихали-то?» — удивился он. Впрочем, удивился скорее так, для порядка: однажды он уже появлялся в каком-то мире в виде старого дворфа с наковальней в рюкзаке. Неподалеку виднелась дверь, рядом с которой стояла табличка, гласящая, что в здании находится ночлежка. Пнув ногой створки, Левонтий бодрым шагом вошел в питейный зал.

«Левонтий открыл глаза и осмотрелся. «Так, вроде бы вокруг нет однопартийцев, значит, я тут один брожу пока...» — подумал он.»

«Привет дегенератам!» — с порога заявил маг. Владелец заведения и все посетители уставились на вошедшего, потеряв дар речи от такой наглости. Первым пришел в себя один из монахов в зеленом. Глотая слова совета, который был уже готов сорваться с его пожелтевших губ, он вопросил: «А чего это ты, только приперся, а уже хамишь всем подряд?». «Я не хамлю, — разъяснил ситуацию Левонтий, — я вот только что сгенерился тут у вас, а вы не генерились, вы тут заранее были. Значит, вы и есть дегенераты!» Присутствующие еще какое-то время переваривали эту информацию. Пользуясь их замешательством, молодой некромант развернулся и вышел.

День он начал с обзорной экскурсии по городу, стараясь избегать разговоров с местными. Городок был маленький, причем большую часть его занимало здание какого-то дворца и сада при нем. Убогие домишки ютились около крепостных стен, а в углу находился храм под открытым небом. Неподалеку от храма паслась корова, причем паслась на сеновале. Левонтий, всегда считавший, что сено заготавливают на зиму, решил подойти поближе. Внезапно он увидал, что корова жрет вовсе не сено, а спрятанную в соломе книгу. Отобрав у животного томик, он побрел по улице, на ходу листая уцелевшие клочки бумаги. Тут, надо сказать, его ждало разочарование — в книге и изначально-то было страниц пять от силы, а после коровы осталось и того меньше. Более того, и на том, что осталось, была написана полнейшая ахинея, пытаясь понять которую и не замечая ничего вокруг, Левонтий сбил с ног какую-то дамочку. «Ой, ты нашел мою книгу!» — защебетала жертва. Потом она начала что-то гнать о том, как долго она ее искала, но вскоре умолкла, оставив в знак благодарности какой-то полудрагоценный булыжник.

Маг неодобрительно покачал головой и пошел дальше. Внезапно он подумал, что неплохо бы зайти в какой-нибудь домик, посмотреть, чем живет местное население, и нет ли у них ненужного хабара. Заглянув в окошко близлежащего строения, он никого не заметил, а потому безбоязненно распахнул дверь и шагнул внутрь.



«А у мэна ест клынок с твоим ымэнэм на ном!» — раздался вопль из угла. И некто в плохеньком доспехе медленно похромал в сторону Левонтия. Тот, заметив, что абориген ходит явно не быстро, для развлечения сначала описал пару круголей вокруг стола, глядя как некто с ножиком усердно повторяет эти круги почета. Вскоре его это утомило, и мужик подошел ближе. «Ты — Левонтий?» — спросил этот некто. «Ну Левонтий, ну и что?» — ответил маг. «Ну и все!» — закричал убийца и махнул ножом. Никакого результата. Мужик немного постоял и опять махнул ножом с тем же успехом. Левонтий какое-то время смотрел на сверкающий у него перед глазами клинок, а потом со всей дури засветил оппоненту по чайнику своим посохом. Убийца рухнул, очевидно, на свой нож, поскольку из него потекла кровь, явно не имеющая отношения к ссадине на голове. «Циркач, однако!» — подумал некромант и вышел на улицу.



К нему быстрым шагом приближалась какая-то фигура. «Левонтий, что с тобой?» — спросила фигура. «Интересно, а откуда оно вообще знает, что со мной что-то должно было случиться? И вообще, какого черта оно сейчас оказалось именно тут?! — подумал маг, а вслух сказал: — Да ничего особенного, так...» «А если так, то иди к своему приемному отцу Горайону, он тебя уже давно ждет!» — ответило нечто и зашло в дом. «Ага, все бросил и побежал...» — пробурчал Левонтий и заглянул в дом. В доме никого не было. Ни этого нечто, ни даже трупа несостоявшегося киллера. «У, шайтан!» — воскликнул маг и побрел дальше по улице, разгоняя монахов в зеленых рясах, которые пытались давать ему советы по любому поводу криками: «Валите, валите отсюда, хинты бродячие!»

По городу он бродил еще где-то с полчаса, и из примечательных встреч ему запомнилась только группа каких-то алкашей в робах, которые перекрикивая друг друга, стояли на травке и вопили какой-то бред. И тут, при входе в парк, он наткнулся на некую бабу, с радостными криками побежавшую к нему. «А я знаю, вы уходите из города, возьмите меня с собой!» — с ходу заявила баба. «Стоп машина! — сказал Левонтий. — Ты, вообще, кто будешь-то?» «Я?! Я подруга твоего детства Имоен!» — сказала Имоен, потому что это действительно была она. «Да, видать нелегкое у меня тут было детство...» — подумал маг, глядя на физиономию подружки. «Ну типа ладно, я спрошу у этого, как его, — Левонтий сверился с журналом: — У моего приемного отца Горайона, вот». Имоен скорчила неодобрительную харю, пытаясь показать, что знает, каков будет ответ Горайона, но почему-то промолчала. «Да, подруга детства, а ты скажи мне, где это я нахожусь?» — «Как это где? У себя дома, в городе Кэндлкип, Балдурсгейтсовской области!» — ответила Имоен. «К черту подробности! Что это за мир?» Подруга детства какое-то время подозрительно приглядывалась к собеседнику, но все же ответила: «Забытые Королевства...»

Левонтию внезапно поплохело. Перед его глазами промелькнул вихрь воспоминаний, оставшихся от его прошлого воплощения в этом мире, — канализация города-героя Вотердипа, медленно переходящая в древние лабиринты с Ксанатором, храм Даркмун с психопатом Драном Драггором, руины древнеэльфийского города Myth Drannora... «Господи, вот ведь угораздило-то... Ну нет чтобы он меня где-нибудь в другом мире сгенерил?! Ну чем ему не нравятся всякие Аркании и Визардри, а?! Еще повезло, что я один в партии, нету паладинов, которые рвутся выполнять квесты каждого встречного недоумка...» — посетовал Левонтий непонятно на кого и побрел к папаше.

Господин Горайон встречал своего приемного сына на пороге дома. Он, не тратя времени на приветствия, сказал: «Готов? Пошли!» «Куда пошли-то?» — поинтересовался Левонтий. «Отсюда!» — последовал ответ. «А зачем?» — «А чего нам тут делать?!» — искренне удивился папаша. «И то верно», — подумал Левонтий, догоняя Горайона. «Да, вот еще что. Если со мной что-нибудь случится, то ты ступай в ночлежку «Дружественная Рука», там найдешь моих друзей Кхалида и Джахейру, они о тебе позаботятся», — внезапно остановившись, заявил папаша. «Ага, — криво усмехнулся Левонтий. — Зная ход мысли тех, кто обычно всю эту лажу придумывает, можно предположить, что очень скоро с тобой, батя, случится что-то очень нехорошее...» — «Это ты о чем?» — подозрительно поинтересовался Горайон. «Ни о чем! Хромай-хромай, смертничек!»

Подозрения молодого мага подтвердились в пяти минутах ходьбы от города. Группа добрых людей под предводительством фигуры в зловещего вида доспехе остановила путешественников и начала их убивать. Правда, пенсионер Горайон оказался не лыком шит и дурным голосом принялся орать заклинания, убивая всех окружающих. Но промашка вышла: злобный тип в черных доспехах оказался местным Главным Редиской, а потому не мог быть уничтожен в начале приключений, так что с папашей Горайоном действительно «что-нибудь» случилось. Левонтий благоразумно отошел на безопасное расстояние и лег спать.

Утром некромант столкнулся с еще одной неприятностью. Ее звали Имоен, и она со своей стандартной безумной улыбкой бежала со стороны города. «Привет, Левонтий, — завопила она. — Я думаю, что тебе в приключениях пригодится хороший вор». Имоен явно вознамерилась и дальше отравлять жизнь приключенцу. Левонтий задумчиво смерил ее взглядом. «Ну ладно, поздравляю, ты теперь член моей группы! Это значит, что у нас все общее, и мы должны друг другу всячески помогать! — сказал он. — А сейчас покажи, пожалуйста, что у тебя в мешке?» Молодой маг порылся в ее сумке и обнаружил там волшебную палочку, стреляющую заклинанием «Магический Снаряд», и несколько бутылок. «Значит, так. Во-первых, я — маг, поэтому я этой палочкой пользоваться буду. А во-вторых, я тоже хочу сделать тебе что-нибудь хорошее, так что давай помогу тебе нести эти бутылки!» Левонтий переложил весь хабар к себе в рюкзак. «Ну вот, а теперь ты тут постой какое-то время, а я потом за тобой вернусь!» — сказал он и, не стесняясь разгневанного взгляда подруги детства, пошел прочь по дороге. «Интересно, кто из нас тут вор?» — подумалось ему.

«Пройдя немного вперед, Левонтий увидел две фигуры у обочины дороги. В одной из них некромант без труда опознал коллегу по искусству, а другая фигура — коротышка — явно был воином. Как выяснилось, Кзар и Монтэрон искали себе попутчика до Нашкеля, но, найдя в Левонтии собрата по alignment'у, согласились прогуляться с ним в абсолютно противоположную сторону.»





Пройдя немного вперед, Левонтий увидел две фигуры у обочины дороги. В одной из них некромант без труда опознал коллегу по искусству, а другая фигура — коротышка — явно был воином. Как выяснилось, Кзар и Монтэрон искали себе попутчика до Нашкеля, но, найдя в Левонтии собрата по alignment'у, согласились прогуляться с ним в абсолютно противоположную сторону. Последний же согласился на общество злодеев просто потому, что собирался навести как можно больше шухера в округе, а для этого его новые друзья были незаменимы. Втроем они побрели в направлении ближайшего леса.

В лесу им не встретилось ничего примечательного, разве что какой-то явно колдун с нравоучительным и длинным монологом. Ухом профессионального приключенца Левонтий определил, что это один из ключевых диалогов в этой игре, а потому решил не слушать. Да еще какой-то перепуганный крестьянин пожаловался на злобного огра, который водится в горах неподалеку. Самым неприятным молодому магу показалось то, что все, с кем он беседовал, норовили отойти за ближайший куст и там скоропостижно исчезнуть. Правда, местное население в лице Кзара и Монтэрона это ничуть не смущало, они-то ни с кем разговаривать не пытались... «Ну что, пойдем огра бить?» — деловито поинтересовался Монтэрон. «А что, мы такие правильные, что всем помогать будем?» — спросил Левонтий. «Ну давайте запинаем огра, у него же наверняка хабар ценный есть, он же на дороге разбойничает», — продолжал ныть коротышка. Маги решили, что его доводы не лишены смысла, и пошли искать чудовище. Минут через пятнадцать поиски увенчались успехом — старый огр выбрался из зарослей елок и с воем пошел на партию. Впрочем выл он не долго, потому что действительно был старым. Хабар, выпавший из него, Левонтий забрал себе якобы для идентификации. Посчитав награбленные деньги, друзья двинулись в сторону «Дружественной Руки».

> «Пьяные Левонтий, Кзар и Монтэрон вскочили и с воплями «извращенцы!» в перерывах между взрывами хохота выбежали на улицу, оставляя Джахейру в компании бородатой дамы.»

Ночлежка «Дружественная Рука» была похожа на что угодно, кроме нормальной гостиницы. Нехилые крепостные стены, которым позавидовал бы даже так называемый «Город-Крепость» Кэндлкип, охраняли внушительное башнеобразное сооружение из серого камня, где, собственно, и располагалась гостиница и пивная. Башня эта более всего напоминала тюрягу, кстати, обилие вооруженных до зубов стражников вокруг башни вполне соответствовало этому образу. Первым делом помятые после потасовки с огром приключенцы сходили в храм, где подлечились и исследовали трофейный хабар. Среди всего прочего обнаружился весьма интересный проклятый поясок, который, будучи надетым, полностью менял пол владельца. Левонтий решил оставить его у себя для какой-нибудь веселой шуточки.

Когда партия приблизилась ко входу в питейный зал, с вершины лестницы кто-то незнакомый поприветствовал Левонтия знакомой фразой: «А у мэна ест клынок с твоим ымэнэм на ном!» Некромант на секунду подумал, что местные убийцы на редкость однообразны, а потом, не дожидаясь начала очередной задушевной беседы на тему «Ты, Левонтий?», быстро пошел в противоположном направлении. Незнакомец бодрым шагом продолжал идти вслед, но, проходя мимо Монтэрона, внезапно получил по репе палицей. «К чему бы это?» — мог бы подумать он, но не подумал, потому что у него была цель. Он шел к Левонтию, дабы спросить, не Левонтий ли он. Монтэрону такой расклад понравился, он догнал убийцу и еще раз двинул его по репе своим орудием. Тут к веселью присоединился и Кзар: он провопил заклятие и выпил у жертвы немного жизненной силы. Приволакивая ногу и истекая кровью, киллер наконец дополз до своей цели. «Скажи-ка, не ты ли будешь Левонтием из Кэндлкипа?» — прохрипел он. «Нет, не я!» — добро улыбаясь, сообщил ему Левонтий и добил несчастного своим коронным ударом посоха по чайнику. Стража, на глазах у которой героическая тройка замочила какого-то бродягу, даже не посмотрела в их сторону. Друзья, тщательно проверив карманы убиенного, зашли внутрь таверны.

Но вы ошибетесь, если подумаете, что Левонтий первым делом пошел искать друзей своего папаши. Опытные приключенцы не так глупы, чтобы попусту терять время в таверне. Вскоре, изрядно продегустировав местные сорта пива и винища, кореши начали закусывать. Видимо, этот процесс надо было начинать немного раньше, потому что надрались они до состояния хобгоблинов. Немного погодя к Левонтию подошел какой-то заика и сказал: «Ваши м-манеры напоминают м-моего друга Горайона из К-кэндлкипа. Не й-а-являетесь ли вы его с-сыном?» Молодой некромант поглядел на заику и сопровождавшую его женщину. «А вы, никак, Кхалид и Джахейра?» — поинтересовался он. Получив утвердительный ответ, он пригласил их к столу, несмотря на неодобрительные взгляды Кзара. За разговором выяснилось, что Горайон завещал им позаботиться о своем воспитаннике, если с ним что-нибудь случится, а поэтому парочка собиралась присоединиться к компании приключенцев. Монтэрону эта идея не пришлась по вкусу и он пробурчал что-то про «по репе», но Левонтий пнул его под столом и сделал знак, чтобы коротышка заткнулся. «А что, дружище, — спросил он, — Джахейра твоя жена?» «Д-да», — ответил Кхалид, не понимая, к чему ведется этот диалог. «А вот вам свадебный



подарок!» — сказал ухмыляющийся маг, протягивая собеседнику украшенный драгоценными камнями пояс. «С-спасибо, конечно, но п-причем тут свадьба, мы д-давно женаты...», — пробормотал недоумевающий Кхалид. Впрочем, пояс он взял и тут же примерил. Пьяные Левонтий, Кзар и Монтэрон вскочили и с воплями «извращенцы!» в перерывах между взрывами хохота выбежали на улицу, оставляя Джахейру в компании бородатой дамы.

Шатаясь и не только от смеха, друзья двинулись в сторону Нашкеля. Впрочем они почему-то перепутали направление и пошли в противоположную сторону. Патрули хобгоблинов провожали ржущих приключенцев удивленными взглядами, но нападать не решались. Хобгоблины идиотов не трогают.



Утро следующего дня приключенцы встретили на берегу какого-то пруда. Проспавшись, они стали выяснять, куда это их занесло. Чтобы это узнать, было решено найти кого-нибудь и спросить. Вскоре они наткнулись на одиноко стоящего воина в доспехах. «Здравствуйте, люди добрые, — сказал незнакомец,— я — паладин, преследующий зло в этих краях! А вы кто будете?» — «А мы тут тоже ходим и... эта, зло искореняем!» — пошутил Левонтий. Монтэрон заржал, но Кзар наступил ему на ногу. «Тогда почему бы нам не пойти вместе?» — просиял воин. «С удовольствием, — ответил маг. — А вы не знаете, где находится город Нашкель?» Оказалось, что их новый однопартиец знает, где Нашкель, и даже не против сходить туда.

Проходя еще раз мимо «Дружественной Руки», друзья старались сделать вид, что они тут впервые и не имеют никакого отношения к тем безобразиям, которые тут происходили накануне. На следующий день вся компания добрела до города Берегоста, где было решено сделать небольшой привал. Паладин присел на травку, с явным намерением прямо тут и вздремнуть. «А не проще ли пойти в какую-нибудь ночлежку?» — спросил у него Кзар. «Я лучше отдохну тут. В ночлежках столько разного люда, который не очень любит паладинов», — ответил тот. Злыдни пожелали ему спокойной ночи и сказали, что найдут его утром. Надо сказать, что такой расклад пришелся по душе всей компании, поскольку всю дорогу они еле сдерживались от учинения какой-либо гадости. В обществе борца со злом было как-то опасно шутить, потому что чувство юмора у всей троицы было весьма своеобразным. Хорошо еще, что этому закованному в латы недоумку ни разу не пришло в голову воспользоваться своей природной способностью «определять зло».



«— Ты — тутошний Главный Герой. Тебе надо сейчас идти в Нашкель. Там поймешь, что тебе делать дальше, чтобы помочь жителям Балдурс Гейтса.»

Еще больше их настроение поднялось после разговора с аборигеном, который рассказал, что в городе целых четыре кабака. Они двинулись в сторону ближайшего. Поднявшись по лестнице, Левонтий первым прошел в зал. Но тут он остановился как вкопанный, услышав до боли знакомую фразу: «А у мэна ест клынок с твоим ымэнэм на ном!» Очередной невысокий убийца зашкандыбал по полу в сторону Левонтия. «Нет, ну как вы меня все достали!!!» — завопил тот и, не вступая в разговоры, из которых уже не надеялся почерпнуть ничего нового, взмахнул волшебной палочкой, запуская в убийцу «Магический Снаряд». Монтэрон и Кзар присоединились к избиению, и вскоре очередной киллер-неудачник был повержен. «Как же меня все это утомило!» — возмущался маг, заказывая себе пиво.



«Поднявшись по лестнице, Левонтий первым прошел в зал. Но тут он остановился как вкопанный, услышав до боли знакомую фразу: «А у мэна ест клынок с твоим ымэнэм на ном!»

Там их и обнаружил паладин утром следующего дня. Левонтий сидел злой и мрачным взглядом озирал посетителей, Кзар с Мотэроном дремали. Паладин подошел к некроманту и сказал:

— Пойдем.

— Куда пойдем?! — поинтересовался некромант.

— Как куда?! В Нашкель!

— А зачем нам в Нашкель?

— Ну типа. Так надо, — неуверенно отозвался воин.

— Кому надо?! А главное — зачем надо?!

Заинтересовавшись диалогом, Кзар оторвал голову от стола.

— Это типа нам надо было в Нашкель, но нам уже никуда не надо. Нам и тута хорошо, — заявил он.

Игнорируя это выступление, паладин продолжал вести дискуссию с Левонтием:

— Ты — тутошний Главный Герой. Тебе надо сейчас идти в Нашкель. Там поймешь, что тебе делать дальше, чтобы помочь жителям Балдурс Гейтса и близлежащих территорий.

— А без меня, что никак? Мне что это больше всех надо?! Мне делать нечего, кроме как всяких Гейтсов спасать? На меня и так уже какие-то недоумки охотятся!

— Да мы же тут все тупые! Нам нужен Главный Герой, который бы разгадал все загадки и подсказал что и как! Да сам можешь вообще ничего не делать, только советы давай, а мы уж тут соберем кодлу NPC и всех вынесем... Да и что ты тут делать будешь? В таверне сидеть? А когда деньги кончатся?

Левонтий ухмыльнулся и достал из мешка драгоценный камень, который валялся там еще с Кэндлкипа, и волшебную палочку. Он взял палочку в руку, потом заменил ее на камень, но так, что окружающим показалось, что палочка все еще в руке. Потом он с видом заправского фокусника помахал палочкой и продемонстрировал всем камень. Изумленные свидетели вдруг поняли, что не могут определить, сколько, собственно, камней держит маг. То есть получалось, что он не держит ни одного камня, но в то же время камень виден. Тут некромант опять дважды поменял местами палочку и камень, театрально махнул рукой над головой, и все увидели, что теперь у него в руке находится 65 535 драгоценных камней. Кзар открыл рот.



— Это называется баги! Учись, студент, пока не отладили! — усмехнулся Левонтий.

— А меня научишь?! — спросил Кзар.

— Не вопрос. Сейчас мы это продадим и пойдем в соседний кабак. Я надеюсь киллеров больше в этом городе нету?

— А можешь больше?

— Нет, больше не могу. Там у них, видимо, переменная типа ворд...

— А как же геройство? Как же мы без руководства? В конце концов, если тут будет разруха и война повсеместная, то и от кабаков ничего не останется... — не унимался паладин.

— А он дело говорит, — пробормотал Кзар.

— Послушай, милейший, ты грамотен? — вдруг поинтересовался Левонтий.

— Да, конечно, — озадаченно ответил его собеседник.

— Ну так вот, купи себе журнал «MegaGame» номер 5 за 1999 год, там Роман Шиленко для таких, как ты, написал проходилово! А от нас отвали!

И партия пошла в забегаловку «Горящий Колдун». MG

Страх, ужас, смерть, горы трупов и мелко трясущиеся поджилки жалких педестрианов. Бойтесь, бойтесь в тщетных попытках удержать стучащие друг о друга зубы в сомкнутом состоянии. Но помните, оно вам не светит. Ибо не родился еще на свет человек, который ни разу не вскрикнул во время игры, не отшатнулся бы от экрана, когда на него из темноты выскочил очередной монстр. И неважно, произошло это в самом начале его игровой карьеры или значительно позже, когда игры стали по-настоящему реалистичными. Главное, что не избежал этого никто. Ну разве что человек, никогда не игравший в компьютерные игры или игравший исключительно в MUD, да и те наверняка пугались выскакивающего прямо на них «помощника» из WinWord (особенно, если это был Эйнштейн). Именно об ужасе и всех его проявлениях, включая смерть, кровь, темноту, из которой горят маленькие красные заплывшие глазки того, кто в следующую секунду уже будет терзать ваше виртуальное тело. И начнем мы с нашего с вами эволюционно неудачного энергетического носителя — с крови. Почему неудачного, да потому, что мало ее (крови) и вытекает она из сосудов не в меру быстро, лишая обладателя сил сопротивляться. Безусловно, это значительно лучше, чем у тех же букашек-таракашек, у которых и сосудов-то как таковых нет, а тело представляет собой эдакий бочонок, в котором кровь, словно пиво, плескается, как ей вздумается. Но с ростом уровня нашей с вами организации мы стали хуже переносить потери даже малого количества крови со всеми вытекающими. Но от этого, увы, никуда не деться.

Gomolog

Кровавая пастораль

Что интересно, равномерно растекающаяся по внутренней поверхности экрана красная жидкость (она же «не водица», аленькая энергетическая субстанция человеческого тела, эритромасса, etc.) способна привести в ужас разве что мать многочисленного семейства, круг основных интересов которой не выходит за пределы кухни.

Настоящего геймера подобное расточительство заставит улыбнуться/рассмеяться/ехидно ухмыльнуться (нужное подчеркнуть), но в любом случае удовольствие он от этого получит немалое. Времена Doom давно прошли. Сейчас, когда компьютерная технология ускакала далеко вперед, а возможности разработчиков многократно возросли благодаря появлению 3D-акселераторов, уже мало кто пытается испугать игроков обилием крови. Как выяснилось, и без психологов здесь, определенно, не обошлось, много крови — еще не значит, что страшно. А вы никогда не задумывались, почему многие спокойно смотрят фильмы о войне, где эритромасса буквально застилает экран, и совершенно не могут смотреть по видео операцию или даже простой укол в вену. Потому что для настоящего ужаса обилие «не водицы» вовсе не обязательно, главное — то, как она воспринимается человеческим мозгом. Тут особенно важно не переборщить, а преподать ровно то количество, которое нужно, «передоз» в данной ситуации категорически противопоказан.

Теперь что касается цвета. Исто-алого убоится разве что младенец. Действительно, ведь тюльпанов и «красного знамени» мы с вами не боимся. Но вот если добавить немного темных оттенков, подлить, так сказать, дегтя, то ситуация в корне меняется. На нервную систему подавляющего большинства людей это действует известным образом. Разработчики же, узнав про сей немаловажный факт, начали активно воплощать его в своих играх. Теперь уже не часто увидишь в играх бьющий свирепым фонтаном алый кисель из клювы — ну разве что, если аорту какой вражине перебить — нам подкидывают скудные пятнышки густой венозной крови на стенах, разорванные на запястьях «жилы» (те же вены), трупы в лужах абсолютной черноты. И это уже страшно, по-настоящему, до дрожи в коленках и ригидности в икроножных мышцах.



Хищник в роли жертвы. И охотнику бывает несладко.



Случается и так, что кровь нападающих летит во все стороны, но чаще все же льется кровь жертвы. Кровь десантника.

Nocturn. Будьте покойны, это не первая номинация, в которой вы

встречаете «Ноктюрн», будут и другие. Но при всем при том, что кровь в этой игре практически всегда отдалена от нас на изрядное расстояние: подойти, нагнуться и посмотреть фиксированная камера, увы, не позволяет, но реалистична она до чертиков. Хотя, может, в этом-то и кроется секрет: не столь сложно добиться реалистичности на определенном отдалении, чем точно воссоздать ту же кровь вблизи. Но в данном случае это не имеет ровным счетом никакого значения, потому как все равно страшно. Когда из темноты на главного героя (Стрейнджера) с жутким ревом вываливается оборотень-одиночка и тут же получает крепкую осину промеж глаз, то из образовавшейся в черепе прорехи истекает именно она — реалистичная и пугающая детишек. Красного в этой крови совсем ничего, зато какой эффект производит имеющаяся чернота! Всем телом чувствуешь ее маслянистость, а на языке появляется характерный сладковато-ржавый привкус. С зомби еще веселее: то, что течет из их разорванных тел, назвать кровью можно только с известной натяжкой. Эта субстанция черна, как ночь, а от разваленных трупов, кажется, струится настоящее зловоние.

Alien vs. Predator. «Да вы только гляньте, она ж зеленая!» — скажет челнок на рынке, торгующий солнечной хурмой. И будет прав. Кто бы мог подумать, что кровь цвета весенней листвы способна кого-то напугать, тем не менее это вполне в ее (крови) силах. Потому как, если на полу и стенах есть зеленая мерцающая самыми кислотными оттенками кровь, значит, где-то поблизости притаился охотник, хищник вышел на тропу войны. В пору делать ноги и отправляться стирать испорченные подштанники, потому как с ограниченным сейвом хищник, появившийся под самый финал уровня, способен натворить немало бед. Да и в реалистичности этой оригинальной субстанции не откажешь: в фильме она была в точности такой же, и там ее побаивался сам Шварц. А вот кровь «марина» и чужих в игре ну совершенно не впечатляет, пресная она какая-то и совершенно не реалистичная. Поэтому скажем ей аминь и перейдем к следующей игре, привлекшей наше внимание.

Soldier of Fortune. Вроде бы игрушка «ни рыба ни мясо». Хотя и попала в «мегахиты», но по сути осталась классическим клоном, и этого не скроешь. Но вот кровища в игре удалась на славу, особенно если хорошенько пройтись по трупачку десантным ножичком. Хлещет из всех дыр, причем делает это весьма реалистично, раскрашена в грамотные оттенки и вообще вызывает должный уровень отвращения, что можно отнести только к положительным качествам SoF. А как смотрится все та же кровь на снегу нашей Сибири — песня да и только! Красное испокон веков лучше всего сочеталось именно с белым, гармонировало с ним, не зря же все бинты, пластыри и асептические повязки у нас белого цвета: чтобы пропитавшись кровью, они смотрелись наиболее зрелищно и экстравагантно.





Разборка в часовне. Огнемет — верный помощник и телохранитель, печально догорающие головни — бывшие враги.

Unreal Tournament. Продолжает засилие FPS в рубрике всеобщий любимец. К сожалению, крови в игре наблюдается явный недобор, но та, что есть, выполнена по высшему классу. В меру красная, в меру липкая, в меру квадратная при ближайшем рассмотрении. Остается на стенах, полу и потолке — в зависимости от попадания, а главное, ее можно найти на дне кратера после запуска нуклеобомбы. Но ничего выдающегося — это точно, так, отметиться для статистики.

Другое дело — еще одна игра, использующая движок Unreal, — **The Wheel of Time**. Несмотря ни на что, кровь здесь чертовски красива, реалистична и все такое. Главное, что делает ее страшной, — чернота, на которую разработчики не поскупились, отвесили по полной программе. Страшна на стенах, на телах невинно убиенных монстров, на полу, а главное, на траве, где удачно гармонирует с зелеными побегами травки-муравки



Три трупа в кадре: двух десантников и вертолета. А виной всему — главный герой, но теперь уже не Гордон Фримен, перед вами — Opposing Force.



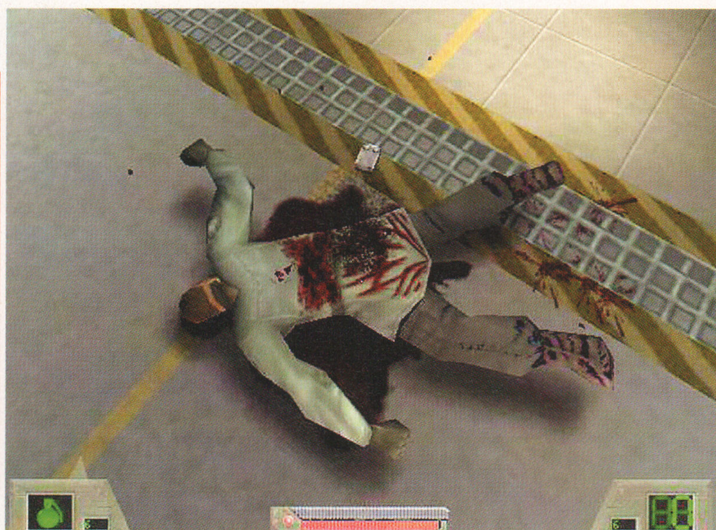
Сладкая парочка... без комментариев.

и пестрыми весенними цветочками «колеса времени».

Добьем тему FPS заслуженным упоминанием **Kingpin**. Действительно, достойная игруха, рулить — одно удовольствие, рвать на куски — тоже. А после того, как вскрыл брюхо всем, кому это на погонах написано, можно спокойно получать удовольствие от созерцания крови... везде. Красивой, по-настоящему качественной крови, которая не пропадает почем зря, как только отвернешься. Количество настолько же хорошо, насколько и качество: было бы удивительно, если бы могучие туши братков не были бы полны живительной влагой по самое «не балуйся». Можно было бы и на первое место игру засунуть, да совесть не позволяет: не так уж она и страшна, если хорошенько задуматься, общий настрой игры не тот, да и смешные трупики ротвейлеров не дают сосредоточиться. Где еще вы видели таких смешных собачек?

Ну и в завершение разговора о кровушке стройным маршем отметим игры, про которые хочется сказать значительно больше, но объем рубрики уже не позволяет.

По количеству выпущенной за единицу времени крови отдаем наше безраздельное спасибо **Postal**, который и по сей день еще «ого-го». Все-таки разрыв гранаты в гуще солдат на марше — это нечто, а летящая через весь экран ампутированная «УЗИ» конечность дорогого стоит. Тут же можно отметить и безвременно почивший Blood, но вторая часть как-то скисла по сравнению с первой, и R.I.P. всей серии состоялся. Совсем неслабо была реализована кровь в первом **Quake**, но, с одной стороны, она была какая-то излишне квадратная в низких разрешениях, а с другой, во второй и третьей частях совершенно не впилила — попсня попсней. **«Карма»** опять же, причем снова только первая. Хорошая, качественная кровь, но ярковата для серьезного ее восприятия, с тем же успехом можно было разгонять и размазывать по асфальту малиновое желе (не путать с мед. термином). Ну и для пущей репрезентативности выборки можете отметить, что не забыли мы и о **Fallout**, с соответствующим перком кровинушка там была, что надо. И о **Mortal Kombat**, кровища в котором говорит сама за себя, а название серии не подразумевает никаких компромиссов (no remorse), вот только про четвертую часть можете стремительно забыть — не то и не здесь, логичная кончина исчерпавшей себя серии.



Все-таки жестокая игра Soldier of Fortune. Если, конечно, не врубать «цензора».

Хватит о крови, а то с такими темпами можно убить на нее всю рубрику, да еще и места не хватит. Следующая тема для обсуждения у нас по плану — темнота (в смысле мрак, то есть «не свет»), но давайте немного отвлечемся и скажем несколько слов о такой благодарной теме, как джибзы. Для тех, кто не впиливает, лишний раз объяснимся. Джибзы (от англ. gibs, полное — giblets, означает кишки или потроха) это то, во что превращается ваша жертва при умелом убойном попадании. Особенно популярны джибзы в FPS, но и во всяческих аркадах и TPS всячески приветствуются. Номинанты же (те, которых мы отобрали внутри редакции, внутренним же голосованием) распределились в следующем порядке.



На первое место с завидным отрывом выбрался **Unreal Tournament**. Причем, если говорить про само игровое содержание, то первое место занял снесенный диском чайник и изуродованное бензопилой тело. Удовольствие, получаемое игроком, от корчащегося в кровавой агонии врага (читай товарища) совершенно непередаваемо. Тут же на ум приходит снесенный метким снайперским выстрелом котелок, особенно на уровне Face World. Multi-kill однако! А головешки, остающиеся после того, как засадишь приятелю в упор килограмм чугуния? Это ж песня, а не джибзы.



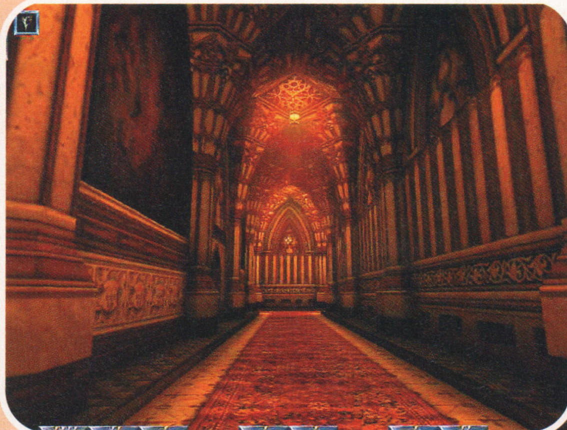
На втором месте скромно приютился **Quake**. За давностью лет он нисколько не потерял своей актуальности, по-прежнему продолжая прочно удерживать лавры первопроходца. И джибзы в игре были по-настоящему пионерскими: все таки 3D — это вам не жалкие пикселя, разбрызгиваемые по монитору. Заглянуть в глаза приятелю, когда от него ничего, кроме одинокого чайника в луже кровищи на полу не осталось — это однозначный rulezzz. А звук, какой звук в момент разрывания плоти! Хорошее сочное МЯСО!

К сожалению, подобных приятностей про прямых потомков сказать нельзя: ни Q2, ни Arena не отличаются качественно реализованными джибзами, потому и места никакого не получают. Создается впечатление, что в id за мясо отвечал сам Джон. Возможно, что только за него он и отвечал (простите за ерничество, но Daikatana «убила» в редакции всех, причем наповал — см. статью).

Неплохие джибы (джибзы — то же самое, разные люди произносят это слово по-своему) получились в **Soldier of Fortune**, но мелковаты, потому-то SoF получает лишь четвертое место, а на третье благополучно взбирается Kingpin, чуть лишь не добравшийся до второго. Сочно разлетающиеся конечности еще никому не вредили, наоборот, способствовали наилучшему пищеварению.

Напоследок хочется отметить немалый вклад в дело джибзостроения, который сделали такие игры, как **Blood** (тут и второй, и первый постарались), **Duke Nukem** (кровь с кусками разорванного легкого просто великолепна) и, разумеется, **Bomberman**, в котором разорванный «крестом» оппонент был превыше фрага в Quake. Ну и, конечно же, **AvP** (не путать с «Лабораторией Касперского», подробнее см. выше), в котором самыми смачно джибзующимися оказались чу-

жие, особенно если засветить им в самый фонарь из «гренадлаунчера». Удовольствие от фонтана кислоты и полнейшей декапитации гарантировано. Чтобы совсем уж мало не показалось, вспомните **MK** (любую часть, кроме четвертой, которая попса), тамошнее фаталити — это прямой и достоверный показатель того, какими должны быть настоящие джибзы. Если кто не верит, то загляните в read.me, часок-другой потренируйтесь и осознайте, в чем смысл жизни.



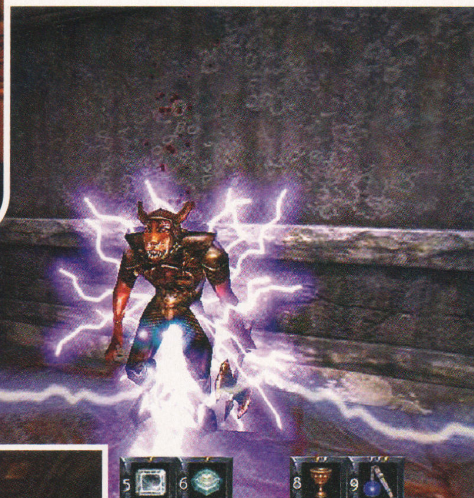
Но хватит о джибзах. Переходим ко второй (читай третьей) теме нашего сегодняшнего разговора. К темноте. Ведь именно из нее, согласно некоторым концепциям, и произрастает ужас. Действительно, грамотно «чернить» игры, скрывая недостатки движка, моделей персонажей, отсутствие дизайна и многое другое разработчики худо-бедно научились, что, может быть, проще, чем налить побольше черной краски. Другое дело, что грамотно используют темноту для создания должной атмосферы далеко не многие. Буквально единицы. Соответственно, есть повод для сравнений. К слову сказать, три игры (первые три из рассмотренных ниже) вполне заслуживают призового места, но волей-неволей приходится рассматривать их по очереди.

The Wheel of Time. Темноты в игре много, и она действительно пугает. Никогда не забуду момент, когда впервые увидел две алые точки в черном углу, и как затем монстряк на меня бросился (и неважно, что на деле он оказался самым хилым). Было чертовски страшно. Му-Драалы, опять же, предпочитают прятаться в тени (имеется в виду не уход в тень — магический трюк, а простая игра в прятки до нападения) до того, как шмальнуть в главного героя из магического арбалета. Троллоки, правда, предпочитают открытые пространства, но уж если какой-нибудь из них заберется в тень, то разглядеть его черную тушу в темноте не так-то легко. Стоишь и тупо пытаешься определить, где этот гад засел, а он стоит в пяти метрах от тебя и продолжает посылать в спину топор за топором. Совершенно фантастически выглядит вылетающий из темного провала Ишамаель (тот, который туман), поначалу даже не понимаешь, что это противник, а потом уже слишком поздно. Но все же темнота в игре скорее величественная, чем по-настоящему пугающая.



А вот где она по-настоящему пугающая, так это в **Alien vs. Predator.** Разумеется, для сингла и только для marine. Человек, оказавшись в шкуре жертвы, как минимум, чувствует себя неуютно, а то, как игрок чувствует себя в игре в роли простого десантника, простыми словами не описать. Когда каждую секунду ждешь, что на тебя выскочит алиен, не знаешь, откуда произойдет следующая атака: с потолка, со стены, с тыла, а может, и вовсе из-под пола, продрав покрытие, выскочит матка. Музыка же делает обстановку нестерпимо напряженной, кажется, темнота давит на тело. Удачное решение разработчиков ввести в игру осветительные шашки только сделало атмосферу более зубодробительной. Освещают они лишь узкий радиус, а все что за его пределами все так же окутано мраком. Приходится продвигаться от огня к огню, ждать, когда догорит первая брошенная, чтобы кинуть очередную (ведь число шашек ограничено), и при этом каждую секунду ждать атаки. Атаки из темноты. Жертва как она есть — в чистом, рафинированном виде. На наш взгляд, миссии за десантника в игре — самые затягивающие и самые же проработанные, чувствуется не только атмосферность происходящего (она очевидна), но и тонкий стиль, который придает средненькой по всем прочим параметрам игре фантастическую играбельность.





Даже монстру будет очень больно и обидно, если в него вот так бьют молнией....

Ну и, конечно же, мы не могли забыть про **Thief**. Куда же без него. Ведь темнота в нем — основополагающее начало, концепция самой игры, суть геймплея. Собственно, без темноты не было бы самого Thief. Но вот ведь номер, не пугаться ее нужно, а, напротив, всячески искать. Только в ней можно как следует спрятаться, пропустить мимо себя ночной дозор, миновать под ее прикрытием стражу у ворот или осторожно подкрасться к очередной жертве и приласкать горемычную дубиной по темечку. Революционна не только сама игра, но и то, какое место в ней отведено темноте. В какой еще игре мрак будет вашей родной стихией (ну разве что для алиена все в том же AvP)? Где еще вы будете по часу реального времени отсиживаться в черном углу, боясь пошевелиться, когда еще вам придется тушить факелы, чтобы тьма скрыла ваш путь и никто уже не нашел вашего следа?! И достойное продолжение в лице Thief II по сути то же самое, но зато как проработано. Про вторую часть можно сказать только одно: таким должен был быть первый «Вор». Чистое воровство, минимум action — новый жанр на PC для тех, кто понимает.

Unreal. Ну что вам сказать... В целом игра достаточно умело оперирует темнотой, но реальных

моментов, где от этого становится страшно, раз-два и обчелся. В рубрику же «Нереальный» попал исключительно из-за момента первой встречи со скаржем. Цепляет, да еще как! Следует, правда, отметить, что значимую лепту в атмосферность этой самой темноты внесла музыка, которая уникальна (даром, что интерактивна), сама же темнота ничего выдающегося собой не представляет.

Ввиду того, что нам не припомнилось больше ни одной игры, где бы темнота занимала достойное своей персоне место, на последнюю ступеньку нашего мультиступенчатого пьедестала мы поместили не кого-нибудь, а StarCraft с его fog of war. Почему именно StarCraft? Да потому, что мы его уважаем, а multiplayer в C&C полный «маздай», наше поколение выбирает передовую тактику тупой «стенки на стенку». А полчища зергов, вырывающихся из-за кромки черноты на второй минуте игры, когда у тебя еще всего один барак и ни одного бункера, это страшно, потому как все сначала, а у оппонента уже одна победа в кармане. Блицкриг и никаких гвоздей.

Темнота — это хорошо, но использовать ее умеют далеко не все разработчики. А вот на виртуальном воплощении смерти (на трупах) эти ребята давно собаку съели — что ни игра, то трупачки в ней краше, тем больше полигонов в них и тем на большее число частей (джибзов?) их можно расчленить. Тем не менее по-настоящему грамотная мертвечина попадается далеко не часто, в подавляющем же большинстве игр трупы представляют собой весьма печальное зрелище. Уж лучше бы их не было вовсе.

Nocturn. Давно не виделись. А между тем трупачки в игре очень и очень грамотные. Падают, как положено, корчатся, опять же, по всем законам и не пропадают почем зря, хотя могли бы. И если один отдельно взятый труп ничего собой не представляет, то горка мертвечины после того, как Стрейнджер активирует в большом зале свой огнемет, смотрится более чем солидно. А чего стоит скелет после хорошей порции свинца в просвет реберных промежутков: полежит-полежит да и встанет, снова в атаку полезет, а мы его уже из слоновьей винтовочки приласкаем. Пускай чувствует себя нужным и полезным. Крылатые же твари смотрятся на все «пять» и в штучном варианте, крылья весьма естественно распластываются по земле, создавая впечатление достоверности убиенности.





Согласитесь, нет смерти ужаснее, чем находиться в падающем вертолете и знать, что он неизбежно разобьется....

Неплохо смотрятся трупы во втором **Quake**. Хорошо раскорячиваются по земле и, что самое главное, не выглядят шибко меньше своих живых прототипов. А то подавляющее большинство FPS страдает такой болезнью, что живые все вроде бы нормальных размеров, а как сдохнут, так сами на себя не похожи, скукоживаются, словно перезрелое яблоко. Тут же вроде все нормально, все своего размера и резкой потери массы после смерти не наблюдается.

Избежал феномена «потери веса» и забытый было **Half-Life**. Да и сами трупы удались разработчикам на славу. Можно сказать, жизненные трупы у них получились ;-). Реалистичные, если можно говорить о реализме нереальных существ. Кстати, говоря о «Нереальном», следует отметить, что как раз в нем-то трупы вышли не ахти, хилые, можно сказать, трупы. UT, правда, все наверстал, и с трупами все резко стало, как надо.

Весьма недурственные трупы вышли и в **Baldur's Gate** вкупе с PT (движок-то тот же). Правда, совершенно не проработан переход из состояния «живой» в состояние «не живой». Если быть до конца откровенным, никакого перехода нет вовсе, но сами трупачки отрисованы что надо. Особенно замечательно в Fallout смотрятся остатки оппонентов после сокрушительного «фатального попадания» при вырубленных опциях цензуры. Дыры в броне и груди под ней, снесенные конечности и раскрошенные в кровавое месиво черепа — то, что доктор прописал.

Вот, собственно, и все, что хотелось рассказать вам о феномене смерти-унд-ее атрибутов в играх. Вернее, рассказывать можно безгранично долго, но основное, что хотелось упомянуть, вроде бы упомянули. Если вы считаете, что мы незаслуженно не включили в статью какую-либо игру, милости просим, пишите, и, возможно, игра попадет в следующие «Бестолковые рейтинги», посвященные близкой тематике (а таких тематик еще ого-го сколько). Да и вообще, пишите, о чем бы вы хотели прочитать на страницах «Рейтингов», и мы откликнемся. Одни из ближайших «Рейтингов», например, по просьбам трудящихся будут в очередной раз посвящены монстрам игрового мира (возможно, каким-нибудь особенно редким или «супербосам»). Так что, читайте нас в прямом эфире Mega Game, на этом все. До новых встреч. MG



Пока он жив. Однако много ли нужно времени, чтобы переправить душу на ту сторону теней?!

Ты ещё **не понял**, что



Самый понятный
журнал
о компьютерах?!

ПОДПИШИСЬ!

Подписной индекс: **38014**

Вот вам, пжалста, труды наших проходимцев. Напроходили они, скажем прямо, немало. И там они проходили, и тут проходили, дорогами заветными, неизведанными, но ныне преданными огласке.

Вот, например, знатный проходимец Битник пошел по наклонной дорожке. Да-с, знаете ли, ручки-то на месте висеть не хотят, так и норовят что подтибрить, такая неприятность. Ему вот специально игрушку сделали, про вора №2. Ну он там по наклонной дорожке аж с первой миссии до самой до последней так и скатился, о чем, не стесняясь, повествует на многих страницах. Теперь по улице идет, норовит все время по темным углам ныкаться. Такие дела, мрак страшный.

Вот и общественность игровая тоже решила, что не дело это. Типа что это такое — воровать? Нам бы по репе кому надавать, чтоб кровищи побольше, думать поменьше, да еще чтоб мультиплеерный дезматч, киллдестрой, дестракшндемолишн был! А то что это такое — когда кровищи нет! Что это за уровень сложности такой, когда чем сложнее, тем бескровнее! Нет уж, дудки. Мы лучше, сказали представители общественности, будем часами нудных мух железных мочить, чем мозги напрягать!

Так вот и накрылась замечательная контора Looking Glass. Потому что не умела по болоту бегать мымр ловить (см. вступилово к превью). Не хотела она делать игрушки, где главное — красота движка и количество трупов на один квадратный метр. Где главное — быстро елозить мышкой и нажимать на ейные кнопки, а думать ни в коем случае. Ну накрылась, и накрылась. Игрушки-то ее остались, и вот вам пожалуйста, если где застряли, милости просим солюшн, чтоб загвоздку обойти.

Ну, а к нему еще солюшнов. Внимайте.

CHEATS

СТР. 162–163

- Die Hard Trilogy 2
- Thief 2: The Metal Age
- Devil's Island Pinball
- Starlancer
- Driver
- Wheel of Time
- VR Powerboard Racing
- Tachyon: The Fringe
- Pharaoh
- Force 21
- Star Wars: Force Commander

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

В этом выпуске:



Invictus: in The Shadow of Olympus



Thief 2: The Metal Age



Invictus
По следам древних греков

Гревние дреки или, как еще их называют некоторые, древние греки... Создатели компьютерных игр не часто обращаются к древнегреческой мифологии, а зря, ведь взаимоотношения между богами, простыми смертными, детьми от смешанных браков и толпой веселых всепожирающих тварюшек были весьма прикольными.



Роман Шиленко

Однако так уж повелось, что если RPG, то либо фэнтези, либо постапокалиптическое будущее. Я всеми какие остались руками за оба главных направления, но иногда хочется чего-нибудь нового и необычного. И тут, бац, Invictus от Interplay как раз о славных сынах Эллады и некоторых товарищах с Олимпа. Если вы фанат сериалов о подвигах Геракла, похождениях различных эолаев и менелаев, ясонов и пенелоп, шедевров порядка «Доктор Куинн — королева воинов» и «Зена — женщина-врач»... Что-то мне подсказывает, что названия я слегка переврал, но надеюсь на ваше понимание. Так вот, если вам все вышеперечисленное нравится, то Invictus будет в самый раз. Для остальных скажу: мифология — это единственное светлое пятно в игре. Оно, это пятно, очень неплохо проработано (десяток героев с уникальными способностями, появление мифологических созданий, несколько десятков видов юнитов с различными навыками и так далее), однако графика выше чем на «неудовлетворительно» не тянет. Ощущение такое, как будто лег в постель, засыпанную хлебными крошками,— спать можно, но что-то все время мешает. Вот так и в этой игре повсюду чувствуются какие-то шероховатости. Интерфейсная полоса слишком большая и нефункциональная, камера хотя и вращается относительно свободно, но обзор все равно слишком мал... В общем, по части графики Invictus однозначно вписывается в категорию отстоев. Скажем, Myth 2 весной 99-го смотрелся гораздо лучше, чем ЭТО.

Как-то раз бог моря Посейдон заявил богине войны Афине (в одном из русских переводов Invictus'а ее обозвали Азеной — локализованные версии must die), что ей слабо найти второго такого смертного, как Одиссей, и помочь ему совершить ба-а-альшой подвиг. Афина, которая всегда рада ткнуть Посейдона лицом в грязь, ответила «Спорим!» и побежала набирать команду, причем бог моря проявил себя крайне самоуверенным типом и позволил Афине выбирать среди лучших воинов и воительниц страны. Этому отряду с вами во главе предстоит доползти до самого Олимпа, прорываясь через блок-посты войск Посейдона и просто злобных представителей флоры и фауны Древней Греции. Пройдите коротенький туториал, чтобы освоиться с управлением, и вперед к Олимпу. Осталось только выбрать двух стартовых героев и несколько обычных юнитов. Вопросы комплектования команды рассмотрены на боковинах; скажу только, что мои обычные войска состояли из кентавров и кавалерии, а выбранными героями были Геркулес и Ипполита.

1. The Raiders Wood

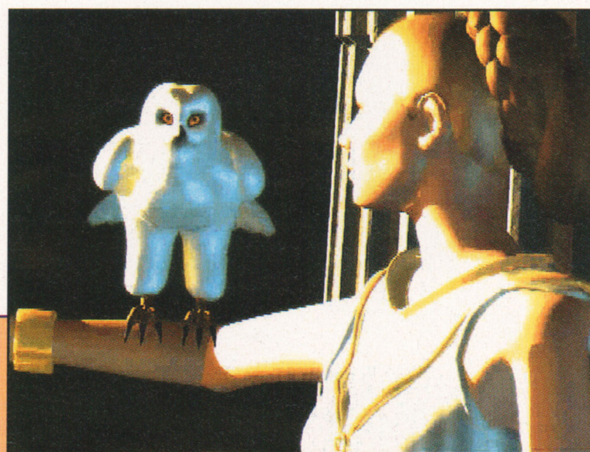
Первым пунктом программы значится защита деревни. На ее восточную сторону сами прибегают два злобных эксмена, на севере недалеко от фонтана чего-то ждут еще два. Снимаем скальпы, болтаем с аборигенами, не забываем до упора покликать на фонтан — упор наступает на $1000. Если пойти по дороге на север, то очень скоро увидим бой двух условно наших мечников с шестью вражескими. Я бросил вперед двух героев, а остальные прикрывали дорогу на деревню (один-два противника из встреченной шестерки попрутся туда,

Паспорт

Invictus

Жанр:	RPG
Разработчик:	Interplay
Издатель:	Interplay


URL http://www.interplay.com



Зевсу сказала тогда совоокая дева Афина: «О наш родитель, Кронид, властитель из всех наивысший! Правду сказал ты — вполне заслужил он подобную гибель!»

Об армии

Главные герои

Итак, Посейдон дал Афине выбрать на старте двух героев из десяти, но по ходу можно будет присоединить еще парочку (всего для них предусмотрено четыре слота). Герои составляют главную движущую силу вашего войска, поэтому терять их крайне нежелательно. На них возложены обязанности грузчиков: всякие лекарственные препараты и интересные артефакты умеют таскать только они, но почему-то только по четыре штуки каждый. Маловато, однако. Герои бывают обоих полов и обладают хорошо нарисованными портретами, которые появляются, к сожалению, только при начальном наборе войска и при вербовке в ходе игры. У каждого героя есть уникальный навык (слабое подобие магии), на применение которого расходуются соответствующие поинты. Запас поинтов сделан общим для всех героев и пополняется за счет обнаружения на местности различных Icon'ов, плюс что-то добавляется при переходе между миссиями. Поинты можно экономить, если «кастующему» всучить череп Crystal Skull из первой миссии, однако экономия экономией, но есть максимально возможное число поинтов в обойме. Сначала оно, по-моему, равно 12, но потом растет. Ниже даны описания всех десяти героев.

Cadmus (Guard)



Суммонит скелетов аки некромансер, иногда даже без расхода годпоинтов. Его присутствие позволяет рекрутировать скелетов.

Electra (Ranged)

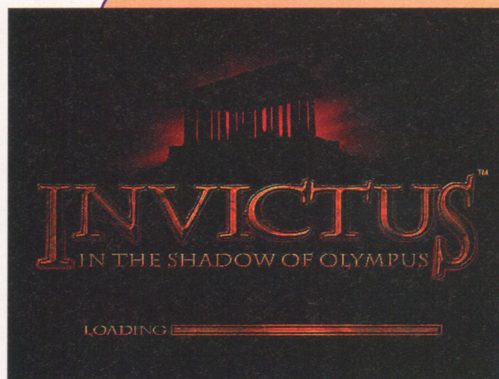


В обычном режиме, то есть задаром, стреляет легкими молниями, но крутой удар, разящий несколько целей сразу, как Chain Lightning, только за поинты.

Hercules (Charger)



Вызывает землетрясение, поэтому следует использовать вдали от своих солдат и мирных жителей. Если повезет,



Авторы раскопали в древнегреческом словаре значение слова Invictus («непобедимый», по-моему), но при этом, увы, утратили понимание слова «графика». Любителям прекрасного рекомендуется играть с закрытыми глазами.

едва завидев героев). Спасенные мечники в наш отряд не влились, поэтому не беда, если они вообще не выживут в этом бою. Появляется Клио и за совершенный подвиг дает яблоко. В северо-западном углу карты пятеро врагов окружили нереиду. Спасаем девушку в обмен на Crystal Skull плюс стакан амброзии, оставшийся от трупов. В долине речки, тянущейся с этого места на юго-восток, обнаружится Icon of Power и враждебно настроенный орел. Топаем вдоль северного края карты до северо-восточного угла, забивая по дороге трех эксменов, поговорив с Книгой Посейдона, найдя Icon of Restoration. Имеет смысл спуститься к югу вдоль центральной реки, найти на ее берегу еще один Icon of Restoration, потрясти деревья на предмет яблочек, ну и истребить кое-что по мелочи: гарпию, нападающих медведей, особо злых птичек. Теперь самое время потратить деньги на апгрейд чего-нибудь. Во вражеском лагере на юго-востоке карты нас ждут четыре мечника, четыре арчера и орел. Часть из них удается выманить подальше из лагеря, где они с легкостью умерщвляются. После разгрома остатков гарнизона у вас будет всего несколько секунд на сбор золота, яблок и осмотр сундуков в домах.

2. The Seacliffe Plains

В деревню ведут одни ворота — северные. Вражеские отряды будут ломиться именно оттуда. Самой многочисленной станет первая волна. Тут я опробовал несколько вариантов. Во-первых, герои и кавалерия встают в линию как вкопанные и блокируют собой проход, а ребята с луками из-за их спин поливают атакующих. Если кто-то прорвется внутрь, то пусть им займутся лучники. Во-вторых, бросить обоих героев подальше из лагеря, им вполне по силам завалить всех наступающих, а потом подлечиться яблоками. Кто-то из нападающих все равно рванет в деревню, но попадет в объятия регулярных войск. Вперед можно выслать и одного Геркулеса, чтобы он устроил землетрясение, однако мне было жаль на такую ерунду тратить годпоинты. Если все же решитесь на это, то постарайтесь не задеть ударом своих. После первой волны будут еще мелкие группки с востока, но им можно просто выдвинуться навстречу, а не ждать. На юго-востоке карты — Icon of Restoration, на востоке — Книга Посейдона, на юго-западе — одинокий вражеский лучник. По эту сторону реки все сделано, переходим по мосту на северный берег. Сперва убиваем двух гарпий немного к западу от моста, а на северо-восток от моста на берегу лежит Icon of Restoration. Правда, после его взятия вокруг вырастают восемь скелетов. Бодаться с ними обычным путем — дело долгое, так что лучше воспользоваться оружием массового поражения (землетрясение Геркулеса, молния Электры и т. д.). Далее действуем в зависимости от наличия в вашем отряде летающего юнита. Вариант 1 — летуна нет. Идем на восток и выносим храм Афины (4 мечника, 2 лучника, один Icon of Power), потом быстро (!) на запад и догоняем двух лучников. Лучники убегают в сторону деревни, где им на помощь приходят мечники и всадники. Если бандитам удастся убить хоть одного местного жителя, то герои после миссии недополучат экспириенсы, поэтому, возможно, стоит после перехода моста разделить отряд и зачистить и храм Афины, и деревню одновременно. Учтите, что миссия считается законченной, когда спасена деревня, вот почему Храм важно зачистить либо до деревни, либо одновременно. Кстати, за Храм выдают Shield of Athena. Вариант 2 — летун есть. Идем на запад и убиваем двух лучников. Летун отправляется на юг, уводя за собой к реке всадников и мечников противника. Пока могучий AI безуспешно прикидывает, как мечами дотянуться до вашего летающего создания, остальные войска играющего спокойно очищают храм Афины, исследуют территорию, после чего лобовой атакой опрокидывают глазеющих на летуна врагов. Вариант 3 — за неимением летуна выделить самый быстрый юнит вашей бригады и водить врагов за нос по всей карте, пока остальные очищают Храм.

Сержантские советы

- В первую группу выделяйте весь отряд: так удобнее будет передвигаться; во вторую группу я обычно выделял героев; в третью регулярные войска; либо вторая и третья группы состояли поровну из героев и регулярных юнитов (для атаки больших скоплений вражеских стрелков).
- Играть, опирась на убогие возможности местного трехмерного движка, я не смог и пользовался видом со спутника — Ctrl+N. Кстати, при этом выравнивается ориентация по сторонам света (желтая точка на ободе вокруг карты, обозначающая север, переползает на 12 часов).
- Залезайте в ящики, бочки, сундуки, на тележки, деревья и камни — там курсор превращается в меч. Оттуда могут выпасть золото, яблоки, амброзия. Иногда с деревьев слетает злая птица, ящики взрываются, из камней вылезают мелкие пауки. Фонтаны и колонны тоже следует обыскивать, хотя курсор при наведении на них не изменяется. Причем для этого к ним даже не надо подходить, достаточно простого клика, а лучше нескольких. Некоторые из них со временем восстанавливают запас сюрпризов. Отрицательной стороной их обыска может стать появление враждебных существ или ненужная телепортация.

3. Temple of Gorgon

Три мечника нападают на деревню с севера, северо-востока и востока. Разминка состоялась. Теперь бежим всей толпой на северо-восток, где стоит храм горгоны, вокруг которого эти самые горгоны и ползают. (Обязательно надо поставить самый низкий уровень агрессии, иначе ваши бойцы набросятся на горгон.) Они оказались на удивление тупыми тварями и все время норовили превратить моих солдат в камни. В этот момент с севера и востока примчалась группа копьеносцев и группа мечников. Начался серьезный махач, в ходе которого

горгоны обращали в камень всех без разбору. Заметьте, что каменной статуе вы ничем навредить не можете, поэтому, как только цель какого-либо из ваших солдат обратится в камень, надо немедленно переключить его внимание на более живого врага. К югу от храма стояла шеренга мечников и чего-то ждала. Мы, перебив всех нападавших, подошли к этим ребятам вплотную и принудительно их атаковали (через кнопку атаки, так как мышиный курсор не хотел атаковать). Короче, все умерли. Распределяйте свои силы так, чтобы погибло не больше двух горгон, иначе миссия будет провалена. Если видите, что кто-то из них вот-вот сдохнет, то не пожалейте яблока. Говорят, что где-то на карте был Icon of Power, но я не нашел.
На северо-западе карты слушаем монолог из очередной Книги Посейдона, после чего начинаем потихоньку выманивать защитников вражеского лагеря на севере.
То два копьеносца выбегут слишком далеко, то еще кто-нибудь. Откуда-то с северо-востока прибегут 3–4 лучника, но это все не проблема. Главное — не соваться в лагерь сразу, а ослабить его гарнизон партизанской войной.
В последнем броске в лагерь не забудьте захватить Horn of Plenty, крутящийся в самом центре.



«Today my mortal blood will mix with sand. It was foretold, I will die by thy hand. Into Hades my soul descend...»,— постоянно напевал эти строчки из мановарской песни, чтобы заглушить «оригинальный» саундтрек.

4. Medusa Resque

Горгона Медуза попала в плен, и нам надо ее как-то освободить, а пока что она сидит под большой охраной на востоке. На местности разбросаны мелкие патрули противника, которые друг друга предупреждают о вашем появлении. Дура Медуза пытается сделать ноги или что там у нее вместо них и, естественно, погибает. Кроме того, после выноса определенных патрулей на карте дважды появлялись группы скелетов по 8–9 штук. Чтобы выполнить миссию полностью, надо не только оставить Медузу живой, но еще замочить ВСЕХ противников. После трех неудачных попыток аккуратно подобраться к пленнице я плюнул на экспириенсы и решил хотя бы отбить Медузу. Ломанувшись всеми войсками на восток, завязал к северу от небольшого озера с водопадом бой со стражей и притащившимися туда же со всей округи патрулями, а пленница тем временем ка-а-а-к втопила — только мы все ее и видели. Как ни странно, мои бойцы после этой битвы остались живы. Экспириенсы я недополучил, но иначе застрял бы на этой миссии надолго.

4.5. Вербовка третьего героя (см. описание в конце)

В команду добавлен Кадм.

5. Minotaur's Maze

На этом уровне монстры постоянно респавнятся, так что оставьте все мысли о зачистке и бейте только тех, кто рискнет подобраться к вашему отряду слишком близко. Немного северо-западнее места старта вы увидите три цветные бочки и отдельно стоящих воинов, которые что-то бубнят о радуге и цветах. Чтобы попасть в это помещение, надо двигаться вдоль западной, а потом северной стены (встаете около стены, за которой светятся бочки, лицом на запад и идете, держась правой рукой за стену — по часовой стрелке). Кое-где в полу лабиринта сделаны ловушки, но их довольно мало; если сравнивать с ловушками внешнего периметра, там просто минное поле, особенно на севере, где лежит Horn of Plenty (стоит послать за ним кого-нибудь покрепче). Некоторые проходы в лабиринте имеют свойство временно перекрываться. Добираетесь до комнаты с бочками и разбиваете их в следующем порядке: красная, зеленая, синяя. Теперь все стоящие рядом одинокие воины ваши, и после миссии их можно будет продать. Минотавр стоит где-то в северо-западной части лабиринта, но как только вы его увидите, он начнет двигаться.
Бродячий цирк, в который превратилось мое войско, медленно двинулся в северо-западный сектор и засек хозяина лабиринта. Уровень агрессии стоял максимальный, поэтому солдаты рванули в психическую атаку. Ха!
В довольно большой комнате, через которую они поперлись, практически весь пол был заставлен телепортирующими ловушками. В итоге до минотавра добралась Ипполита с гарпией, пара всадников и копьеносец, то есть те, кто случайно догадался бежать вдоль самой стены. Остальных куда-то закинуло, правда, всех в одно место, поэтому за них я был спокоен. Минотавр

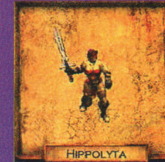




ОБ АРМИИ

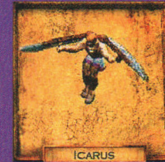
он сбивает противника с ног, и тот тратит несколько секунд, чтобы прийти в себя.

Hyppolita (Charger)



Королева амазонок, что дает возможность рекрутировать этих самых амазонок. Стреляет Pillar of Fire, накрывающим несколько целей.

Icarus (Flanker)



Умеет летать и запускать опустошающее торнадо. Милое дело заманить за собой на берег реки или моря большую толпу варваров и кинуть на них торнадо.

Orion (Ranged)



Дает бонус всем стрелкам и кастует Rain of Arrows, накрывающих большую площадь.

Atalanta (Guard)



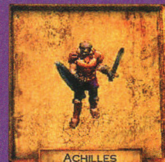
Умеет придавать юнитам ускорение.

Perseus (Guard)



С самого начала получает шлем Афины, при активации которого указанный юнит становится невидимым на некоторое время. Владеет навыком временного (!) обращения в камень группы юнитов (по своим тоже может попасть).

Achilles (Charger)



Увеличивает армор и имеет до неприличия много хитов.

Об армии

Arachne (Guard)



Забавно превращается в паучиху с табунчиком маленьких злобных паучат.

Предметы и артефакты

Каким местом думали авторы, изобретая артефакты для Invictusa, мне неизвестно, но ерунда получилась полнейшая. В порядке только те вещи, которые обладают лекарственным эффектом, а все прочие либо одноразовые как... ну, вы поняли... либо бестолковые. Ниже приведено описание всего, что можно взять в руки, в скобках указан номер или название миссии.

Ring (18). Найти и показать Homah. Назначение неизвестно.

Scroll (9). Заканчивает сценарий. Назначение неизвестно.

Talisman (12). Средняя защита носителя от электричества. Если активировать явным образом, то на 30 секунд всей группе дается абсолютная защита от электричества, но потом талисман исчезает.

Amber Amulet (19). Экономит годпоинты при использовании спецнавыков героями.

Ambrosia. Полное восстановление здоровья юнита.

Adromache's Banner (вербовка Ипполиты). Отдать Homah.

Archers Hood (21). Улучшает damage всех стрелков, находящихся в группе с носителем.

Axe of Minotaur (5). На 10 секунд открывает невидимый участок карты. Разрешено пользоваться не более трех раз за сценарий.

Bear's Claw. Разрешает покупать черных медведей.

Bearskin. Разрешает покупать серых медведей.

Bow of Artemis (15). Дает какой-то бонус Ориону.

Cat's Eye. Разрешает покупать саблезубых тигров.

Charm of Artemis (15). Найти и использовать на засохшем дереве, после чего он исчезнет.



«Убивай всех, а на том свете Господь признает своих», — сказано через пару тысячелетий после древних греков, но девиз к игре подходит.

быстро расстался со своей шкурой и, главное, топором Axe of Minotaur.

5.5. Вербовка четвертого героя (см. описание в конце)

В команду добавлен Персей.

6. Athena Fountain

Сразу после высадки на нас нападут три хана и три копьеносца. Все бы ничего, если бы бой шел на открытой местности, но в этих узких коридорах только два воина могли сражаться в ряд, остальные были зрителями. Как вышли из лабиринта, поворачиваем на запад и быстро давим группу противника, иначе они побегут мочить хозяина магазина, и мы в конце недоберем экспириенсы. Теперь остается найти минотавра Prince Cassius, бегающего во внутреннем дворике одного из домов на северо-западе и охраняющего фонтан Афины. Валим его и для полноты картины добиваем две банды: на севере и на юго-западе. Ловушки в городе были, но проблем они не создали. Перебив всех, жмем на фонтан Афины десять раз. Иначе, как говорят, не отдадут все положенные экспириенсы. Один из простых фонтанов поделится Icon of Restoration.

И отвечала ему совоокая дева Афина: «Что за слова у тебя сквозь ограду зубов излетели! Богу спасти нас нетрудно и издали... Если захочет»...

7. Trial I

Простой сценарий, в котором требуется просто убить всех. Уличные бои — дело хлопотное, особенно для конницы и кентавров, зато не надо охранять никаких чайников и очень удобно применять спеллы массового поражения (Pillar of Fire Ипполиты, Flesh to Stone Персея, etc). Всего в городе 5 или 6 крупных отрядов противника. Миссия заканчивается обнаружением крепости Посейдона (тесный тупичок, в южном конце которого стоит желто-коричневый сундук). Некоторые из павших мечников отбрасывают Icon of Power.

8. Raiders Wood 2

На этой карте мы уже воевали в первом сценарии. Теперь местные жители попрятались в мир иной, и защищать некого, только истреблять. Сперва выносим лагерь на юге, потом поднимаемся к центру северной стороны к мосту, громим большой отряд на другой стороне реки и идем в северо-западный угол, где когда-то спасали нереиду. Она и сейчас там и дает нам Dragon's Teeth. От широкой души, наверное. Идем в деревню в юго-западном углу карты и вырезаем весь гарнизон. В западной части в долине горной реки есть Icon of



Power. Один Icon of Restoration ждет чуть к востоку от деревни, другой — к югу от лагеря бандитов.

Пел перед ними певец знаменитый, они же сидели, слушая молча. Он пел о возврате печальном из Трои рати ахейцев, ниспосланных им Палладой Афиной.



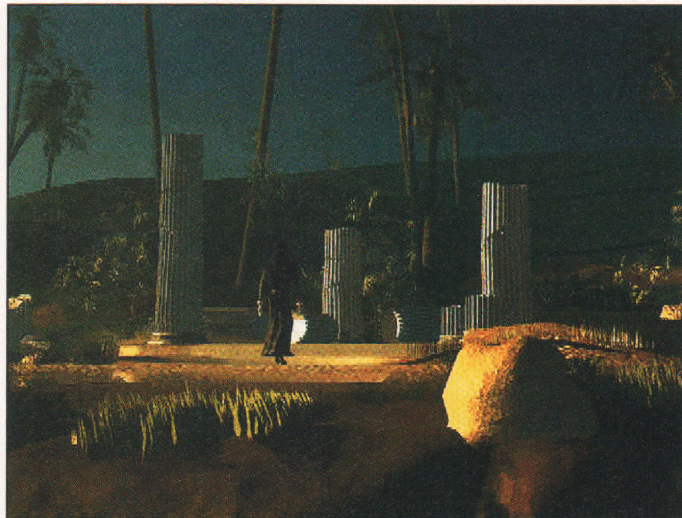
9. Treasure of Antaeus

Почти всю карту занимает вражеский форт. Для разведки я с помощью шлема Афины повесил на Геркулеса невидимость и отправил его в центр форта на экскурсию. Все шло хорошо, пока не кончилась невидимость. Тогда враги окружили Геркулеса плотным кольцом и стали болезненно тыкать в него острыми предметами. Геркулес два раза вызвал землетрясение и дал деру. Выяснилось, что копьеносцы и лучники в центре форта респавнятся, а стоящие по периметру нет. Тогда мое войско обошло весь форт вдоль стены и перебило всю внешнюю охрану, а заодно открылись все фонтаны. Самый ценный фонтан на северо-западе. Из него выпрыгивают 8 дружественных скелетов и бросаются на врага. Под контроль их взять нельзя, но они и сами неплохо орудуют. Чтобы в конце получить все экспириенсы, надо обязательно покликать на все фонтаны. Завершив первую фазу операции, я начал делать короткие вылазки к центру форта, выманивая при этом за стену мелкие группы врагов. Наконец мы ломанулись к озеру в центре, где встретили группу гарпий и кучу пехоты. Бились до тех пор, пока из одного поверженного мечника не выпал свиток. Сам по себе он едва заметен, но рядом с ним вывали-

вается еще и цветастая амброзия, так что найти не составит труда. Как только манускрипт попадает в ваши руки, так и миссии конец.

10. What's in the Box

Около места высадки тусуется прекрасная амазонка, сетующая на украденную шкатулку с побрякушками. Как бы между делом она вливается в наш отряд. Сопротивление слуг Посейдона в этом сценарии номинальное: группа стрелков и копьеносцев на горе в юго-западном углу, отряд копьеносцев на юге и так далее по мелочи. В юго-восточном углу карты есть небольшое озеро, а справа от него дожидается заботливых рук Hand of Glory. Стоит также взять Icon of Power в центре карты. В северо-восточном углу стоят две шеренги воинов под углом в 90° друг к другу. У них нет никакого желания воевать с нами, поэтому рекомендуется выставить своим бойцам Agression на самый низкий уровень, подойти к герою, стоящему во главе этого войска, и поговорить. Амазонка начинает препираться с ним, и они довольно быстро выхватывают мечи. Наша задача — убить амазонку! У тетеньки аж 2000 хитов, так что умирать она будет долго. После этого подбираем выпавший из рук чужого героя ящик Пандоры.



Во всех несчастьях геймера Interplay просит винить лично товарища Гомера (не Симпсона).

11. The Ravine of the Dead

Затыкаем своими телами дыру в западной части стены, защищающей деревню, так как меньше чем через минуту с запада рысью прибежит штук 6–8 копьеносцев. Идем в северо-восточный угол и натыкаемся на банду скелетов, причем из дыры в земле к ним все время приходит пополнение. Можно сильно испортить андедам настроение, скастовав Flesh to Stone Персеем. Прямо напротив этой дыры есть две колонны. Если их снести, то обломки преградят путь скелетам на волю (с трудом верится, но это так). Для сноса колонн я использовал кавалерию и стрелков. Смотрите, чтобы кто-нибудь из ваших солдат не оказался внутри ловушки! Недалеко отсюда на восточном берегу реки у самой северной границы карты лежит Icon of Restoration. Возвращаемся к броду через реку напротив деревни и переходим на левый берег. Идем по дороге до развилки и сворачиваем направо к озеру. Воюем с большой группировкой и начинаем обыскивать горы, пока не найдем веселенькое озерцо и нечто говорящее, оказавшееся Гадесом. Он от изумления дарит Cloak of Hades, и теперь можно возвращаться обратно к развилке. Дорога на север приводит к укрепленному лагерю бандитов, однако перед штурмом потратьте последние деньги на апгрейды: этот сценарий последний, где есть магазины. Теперь можно идти на приступ, правда, сил там прилично, поэтому стоит выманить часть из них и увести подальше на юг, замочить, а потом добить оставшихся.



12. Sound of Thunder

Переходим через земляной мост на северо-запад и идем на запад. Около границы карты к югу от большой горы расположился десяток скелетов плюс еще сколько-то стоит на самой горе и к северу от нее. Наша цель — южная группа, охраняющая талисман. Можно атаковать в лоб, можно подослать Геркулеса и скастовать парочку землетрясений. После боя забираем амулет, два Icon of Restoration и один Icon of Power, лежащие на берегу, при этом из одного Icon of Restoration выскочит штук 8 злых орлов. Если идти вдоль западной границы на север, то скоро натолкнемся на группу копьеносцев и лучников. С запада на восток тянется ряд странных камней — не стоит пока пересекать эту цепь, иначе ударит молния. Идем вдоль этого ряда на крайний восток и находим два фонтана. Левый даст Icon of

Сержантские советы

- Энписей (NPC) в игре мало, и далеко не все местные жители к таковым относятся. Если на существе загорелся курсор talk, то стоит дать ему сказать последнее слово. Шутка. В основном их слова будут содержать намеки на необходимые действия или дружеские советы. Некоторые одарят яблочком или даже артефактом.
- Уровень агрессии (три кнопки в правом нижнем углу) является атрибутом группы и влияет на поведение юнитов при приближении противника. Слабый уровень запрещает им атаковать без указания геймера. Это полезно, например, когда надо разойтись миром с чужим отрядом (бывает такое) или пробежать через всю карту, не ввязываясь в бой. Высокий уровень заставляет атаковать всех врагов в области видимости без приказа геймера. Ткнул в гущу врагов курсором, а дальше воины сами будут искать, с кем подраться. На среднем уровне ваши солдаты атакуют тех, кто атакует их, но на вражеских стрелков реагируют вяло.
- Уровень храбрости (три кнопки над кнопками агрессии) определяет, до какой капли крови будет сражаться юнит.

Об армии

Cloak of Hades (11). Скрывает секунд на 20–30 носителя и окружающих его дружеских юнитов, причем на удары невидимки враги НЕ реагируют, то есть пол-игры можно пройти на халяву. Использовалась у меня чаще всех остальных, вместе взятых. Число «зарядов» — unlimited! Одно плохо: скелеты сквозь нее видят прекрасно.

Crystal Skull (1). Может оживить мертвого героя, но после этого исчезнет. В обычном режиме экономит по одному годпоинту с кастинга носителя.

Cyclops' Eye. Разрешает покупать циклопов.

Dragon's Teeth. При бросании на землю вызывает восемь дружественных скелетов, а сам исчезает.

Dragon's Skull (19). Носитель видит всех невидимок и не горит в огне.

Eagle Egg. Разрешает покупать орлов.

Fire Gem (13). Создает ловушки, разрешено использовать не более 5 раз за сценарий.

Fountain of Dead (21). Вдыхает в труп героя новую жизнь.

Gold. Золото — это деньги, а деньги — это новые юниты и апгрейды.

Golden Apple. Восстановит некоторое число хитов.

Hammer (20). Разбивает Forge, потом исчезает.

Hand of Endymion (вербовка Геркулеса). Лечит больного Геркулеса от безумия, потом исчезает.

Hand of Glory (10). Насылает проклятие на выбранного врага один раз за сценарий. На некоторых не действует.

Harpy's Nest. Разрешает покупку гарпий.

Helm of Athena (поставляется только с Персеем). Один раз за сценарий делает Персея невидимым на короткое время.

Horn of Plenty (3,5). Трижды за сценарий восстанавливает сколько-то хитов любому юниту.

Icon of Power. Добавляет единичку к годпоинтам.

Icon of Restoration. Восстанавливает до 5 годпоинтов.

Об армии

Lucky Coin (вербовка Персея). Надо бросить в ближайший фонтан в обмен на воду.

Mistletoe (22). За четыре такие штуки Харон выпустит вас на волю.

Nectar (21). Снимает с юнита действие всех ядов и полностью восстанавливает здоровье.

Panacea. Антидот.

Pandora's Box (10). Открывать не надо, иначе придется принять бой с доппельгангерами. В остальном бесполезна.

Ring of Nemesis (вербовка Электры). Найти и отдать статуе.

Scroll of Valor. Свиток с описанием пути боевой славы павшего героя. Опыт всех героев растет в 1,5 раза быстрее. Появляется после смерти героя.

Shield of Athena (2). Защищает самого слабого юнита в отряде.

Spider's Web. Разрешает покупку больших пауков.

Sword (22). Найти и отдать Кастору.

Vial of Naptha (13). Увеличивает damage всех стрел, но сокращает дальность полета.

Waters of Lethe (21 и вербовка Персея). Промывает мозги трем определенным субъектам.

Вербовка

Achilles

Пробуя пройти этот сценарий, я допустил большую ошибку, начав гоняться по всей карте за медведями и стараясь защитить местных жителей.



Медведи постоянно респавнились и пожрали-таки всех аборигенов. Ну разве что пара чемпионов мира по бегу осталась. С самого начала надо было отправиться на север и грохнуть мигающего красным цветом медведя.

Restoration, правый — советы по $100 за штуку. Юзаем талисман на один из камней ряда. Вроде как это должно было отключить молниевую сигнализацию. Я радостно попер на север и... получил удар. Либо я делал что-то не так, либо талисман этот не так уж нужен, и можно было не махаться со стадом скелетов, а сразу проскочить на скорости. Да, кого-то сильно ранит, но таких стоит потом отвести в сторонку и поберечь. На севере скрывался Lystis, босс циклопов, и с десяток пехотинцев. Очень удобно угостить их спеллом массового поражения. Мир их праху, победа за нами.



13. Cyclops Lair

Нас десантировали на остров циклопов. И ладно там их было бы просто много, так нет, их там много, и они еще имеют наглость респавниться! Задача следующая: изъять как минимум один из двух артефактов. Один, с виду обычная бочка, стоит в северо-западном углу, другой, огненный камешек,— в юго-западном. Переть напролом слишком нудно и накладно. По-моему, лучше провести тихую операцию. Я взял Геркулеса с накидкой Cloak of Hades и Персея со шлемом Афины, так как оба эти артефакта обеспечивают невидимость. Если есть Икар, то лучше использовать его, но у меня его не было.

Итак, два героя топают на северо-запад, причем раз в 20 секунд я нажимал на накидку — она все равно unlimited, зато я был уверен, что герои все время невидимы для врага. Несколько раз я все-таки упустил момент обновления защиты, и толпы циклопов бежали к месту нашей высадки, на котором держала оборону вся моя армия. Когда два героя добрались до нижнего из двух символов, то Геркулес остался стоять под накидкой, а Персей понесся на север, врубил в нужный момент шлем Афины, бросил на землю Dragon's Teeth и, пока циклопы бились с выросшими из земли скелетами, спокойно забрал второй артефакт. Геркулес быстро поднял с земли первый артефакт, и икспириенсы мы получили в полном объеме.





Ринулась бурно богиня с высоких вершин олимпийских, стала в итакской деревне у двора Одиссеева дома перед порогом ворот, с копьем своим острым в ладони.

14. Feast of Titans

Идем по дороге на юг, затем на запад примерно до середины карты. Здесь состоится самое крупное сражение с местными силами. На меня выскочило штук шесть циклопов и десяток медведей. Дальше все как у классика: «Смешались в кучу кони, люди...» Гораздо безопаснее было бы приманивать по нескольку противников с помощью летуна или быстрого наземного юнита, но захотелось устроить крупномасштабный комбат. Мое войско очень легко опрокинуло противника и побежало вылавливать уцелевших по всей карте. В юго-западном углу есть четверка циклопов с одним орлом (там еще на берегу лежит Icon of Restoration). На севере стоит тюрьма. Ломаем ее решетку и видим, как с юго-запада приближается некий отряд. Можно ждать их у тюрьмы, где есть большая открытая площадка, можно поскакать навстречу. После боя заводим один из своих юнитов внутрь тюрьмы и забираем в свой отряд всех узников. Осталось отвести их к месту высадки: до конца на юг, на восток через реку и на север по дороге вдоль восточного края карты.

15. Hydra's Bog

Название сценария вселило в меня надежду на большую охоту на гидр, но, увы, гидра была в единственном числе. На месте высадки нас для разминки атакуют 2–3 элементаля. Идем совсем немного на северо-запад, и появляется червяк сиреневого цвета



Но Посейдон-земледержец к нему не имеющим меры гневом пылает за то, что циклоп — Полифем богоравный — глаза лишен им.

с 2000 хитов. Это и есть гидра. Пока я подавлял возглас разочарования, моя армия без проблем подавила гидру. В северо-западном углу карты находятся лук Bow of Artemis и штука Charm of Artemis. Если сил и желания нет, то отправляйтесь в середину восточной части. Там стоит странная тетка и к югу от нее засохшее дерево. Используйте Charm of Artemis на дереве, и дело сделано. У меня силы остались, поэтому перед оживлением дерева я прошел огнем и мечом по болотам, истребив всех элементалей, кроме одного на юге, который снизошел до разговора со мной.

16. Trial II

Посейдон понял, что сильно недооценил Афину, и собрал армию покруче, предоставив в качестве арены свою крепость, что для меня было не очень удобно, поскольку моя армия состояла из кавалерии и кентавров. Прямо по дороге ждет засада из копьеносцев, мечников и лучников общей численностью около 20 человек. В лобовой атаке они опрокидываются очень легко, но я решил сэкономить здоровье солдат и послал вперед Геркулеса под накидкой Cloak of Hades. В небольшом тупичке слева прячутся штук восемь доппельгангеров. Эти твари превращаются в такие юниты, которые вы апгрейдили чаще других, то есть тут апгрейды сработают против вас. Путь на запад преграждает некое укрепление, каждый метр которого защищается вражеским солдатом. Опять вперед пошел Геркулес в накидке и расчистил дорогу. Это уже необходимость, так как проход очень узкий и извилистый. Армия вторглась в центральную часть города и, пройдя немного на запад, встретила Талоса. Вражеский герой имел 3000 хитов и, судя по потраченному на него времени, был неуязвим для почти всех видов нашего оружия. Но Геркулесова дубина прикладывала Талоса весьма успешно. По городу разбросано еще несколько мелких отрядов противника, но самый крупный, в 20–25 человек, стоит к югу от дома



с бассейном. В конце резни выслушиваем проклятия Посейдона. В ходе боев у трупов были изъяты Icon of Power и Icon of Restoration.

17. The Dragon Attacks

Посейдон натравил на нас одну из своих домашних зверюшек — большого красного дракона. Перед миссией я испытал некоторый «хммм», так как с собой разрешалось взять только героев. Сразу после старта дракон со своими 2500 хитов рванул в атаку, но моя четверка окружила зверя

Команда

Команда состоит из максимум 4 героев и N-го числа регулярных юнитов. В брифинге перед миссией (если это можно назвать «брифингом») вы можете покупать и продавать регулярные юниты и комплектовать свой отряд. Отряд состоит из двух частей: активная (в среднем окне) и резервная (в правом окне). В активной разрешено держать такое количество героев и регулярных юнитов, чье суммарное CP не превышает установленного размера,— в правом верхнем углу показываются суммарное CP воинов активной части и максимально разрешенное суммарное CP. Если числа черные, то все нормально, если красные — лишний вес. Резервные части могут быть подтянуты на поле боя путем нажатия кнопки паники. Это такая красная пимпа слева от карты. Юнит имеет три характеристики — Weapons, Armor и Training. Изначально они все первого уровня, но впоследствии вырастут: у героев из-за набора опыта, у регулярных юнитов из-за проводимых геймером апгрейдов. Апгрейды — штука полезная; делать их можно или в брифинге, или в шопах в ходе миссий. Далее приводятся расценки в шопах (в скобках цены на то же самое в брифинге).

- Weapons L2 — $1125 ($1500)
- Weapons L3 — $1687 ($2250)
- Weapons L4 — $2250 ($3000)
- Armor L2 — $1049 ($1500)
- Armor L3 — $1574 ($2250)
- Armor L4 — $2099 ($3000)
- Training L2 — $974 ($1500)
- Training L3 — $1462 ($2250)
- Training L4 — $1949 ($3000)

Как видите, в шопах отовариваться выгоднее. Учтите, что после 11-й миссии шопы исчезнут и останется только апгрейд в брифинге. Вагон и маленькую тележку золота в Invictus никто не предусмотрел, так что посорить деньгами не удастся, поэтому имеет смысл определить 2–3 вида регулярных юнита для вашего отряда и пока (!) раскачивать только их. К моменту исчезновения шопов их вполне можно раскачать до 4-го уровня по всем трем характеристикам. Выше четверки уровень поднимается только у вражеских юнитов, но редко.



Об армии

Затем добраться до северо-западного угла карты, набить морду Ахиллу; и только тогда он, выплевывая остатки зубов, согласится вступить в отряд. Если все сделать быстро, то большинство местных еще не будет съедено. На западе карты есть Icon of Restoration.

Perseus

К северу от места высадки, то есть в северо-западном углу карты, с кем-то ожесточенно бьется Персей. Здоровья у него много, но на всех вражеских солдат его не хватит, поэтому необходимо обойти всю карту против часовой стрелки, разбирая по дороге всех противников. Самые большие отряды собраны по центру южной и северной сторон. Когда будете бить северную группу, то не замочите случайно Андромеду и ее одного охранника (он единственный не бросится в атаку при вашем приближении — сразу узнаете). Если все же убить охранника, то его тело рухнет куда-то за границу экрана, и программа радостно заявит: Script Error. После выноса всех врагов и освобождения Андромеды оставляем всю армию около Персея, так как недалеко есть точка респавна копьеносцев, а одним героем со свободным слотом в рюкзаке идем в центральный район карты, где слева у фонтана стоит девушка. Она даст счастливую монету, которую необходимо сунуть в фонтан. Тот выдаст пузырь с Water of Lethe. Юзаем пузырь на Персее.



Cadmus

Сценарий населен одними скелетами, против которых лучники слабо эффективны, поэтому лучше брать побольше рукопашников. Обходим карту по периметру. Еще один круг делаем внутри стены. В центре карты есть озеро, и вокруг него стоят три колонны, которые необходимо захватить (они окрасятся в зеленый цвет на карте) и удерживать пять минут.
У каждой колонны по четыре охранника. Постарайтесь аккуратно выманить по три из каждой четверки подальше от озера и там убить. После этого захватывайте колонны, добивай-

ОБ АРМИИ

те оставшихся охранников и ждите диверсантов. Пятеро приползут с северо-востока, остальные будут идти по трое с разных сторон. Несколько Icon of Restoration добываются из фонтанов или подбираются с земли.



Electra
Идем на восток, выносим в горах банду разбойников и отправляемся в северо-восточный угол, где сталкиваемся с тремя гарпиями и одной горгоной. После битвы остается кольцо — берем с собой. Идем на запад и в горах отстреливаем четверку гарпий. У западного края карты найдем статую Правосудия, отдадим ей кольцо и в ответ узнаем имя убийцы — это ведьма, затесавшаяся в ряды мирных жителей (на карте ее отметят красным). Идем разобраться, но старуха выпускает четырех гарпий. Kill them all и Electra вступает в наши ряды. Около статуи одна Icon of Restoration, фонтан даст еще одну, у саблезубых тигров можно отбить Icon of Power.



Icarus
Обалдевший от ощущения полета юноша витает где-то на северо-западе, но наш путь лежит к южному краю карты, где стоит банда из одного кентавра и небольшого числа пехоты. Затем уничтожаем поголовье медведей и орлов в пустыне, после чего



• Надоедать нам и дальше всю ночь напролет ты желаешь, по дому всюду слоняясь и нагло глазея на женщин? Вон убирайся, несчастный! Нажрался ты всласть — и довольно! Вот как хвачу головней, отсюда ты вылетишь мигом!



и очень быстро пустила его на мясо. А иначе и быть не могло, поскольку у любого из моих воинов damage был больше, чем у дракона. «Птичку жалко» ©. Не забываем забрать выпавший Dragon's Teeth.

18. Lava World

Посейдон расстроился и, похоже, закинул нас в самый эпицентр древнегреческого underworlda. Сразу понеслись кадры о пожарах, скелетах, трупах, пытках, вот только к нам они никакого отношения не имели. В этом сценарии надо уничтожить четыре колонны: две на севере и две на юге. Скелеты постоянно респавнятся, но их сопротивление едва заметно. Отправляем самого быстрого героя прямо на восток, а всех остальных загоняем либо в южные, либо в северные горы. Главное, чтобы они влезли на возвышенность и сидели там безвылазно, поэтому уровень агрессии поставьте на минимум. Герой-одиночка на востоке найдет большую скалу в виде черепа и должен будет поднять кольцо возле его носа. Сразу после этого из черепа попрет лава и постепенно зальет все долины. Герой, не мешкая, должен побежать прямо к Homah и отдать ей кольцо. «Прямо» не значит «прямолинейно»: имеет смысл несколько отклониться от прямого курса, чтобы естественные препятствия ненадолго задержали лавовый поток за спиной убегающего героя. Учтите, что летающие юниты, в том числе Икар, не могут летать над лавой.

19. Bone World

Эта миссия из разряда тех, которые на Западе называются pain in the ass, а по-русски «геморрой». Очень не рекомендую брать конницу и другие неповоротливые юниты, поскольку главным оружием станут быстрые ноги. Я ограничился четверкой героев и двумя циклопами, хотя в ходе моего забега циклопы отстали на пол-экрана и не были убиты только потому, что я выполнил задание миссии. Ставим войску уровень агрессии нулевой. На соседнем западном острове внизу сидит Hades и дает нам Dragon's Skull, защищающий носителя от огня. Теперь наша задача пробраться в северо-западный угол карты и проскочить мимо Cerberusa. Я опробовал два пути: обратно на восточный остров, вдоль восточной границы карты до большого вулкана, оттуда на запад, перейти через мост, опять на запад, не доходя большого вулкана повернуть на север, перейти мост на север и тут же перейти мост на запад и двигаться дальше на запад до упора. Другой путь: от Гадеса перейти два моста на запад, подняться на север, перейти по мосту на восточный берег, пойти на северо-восток, перейти по мосту на север, перейти по мосту на запад и дальше идти на запад до конца. Впрочем, слово «идти» следовало бы заменить на «лететь со всех ног», поскольку скелеты респавнятся со страшной скоростью. Скелетов частично можно отсекать, обрушивая мосты (для этого надо убить охраняющего мост циклопа). В принципе череп у Гадеса брать необязательно, однако это делается очень легко, так что стоит взять. Ходят слухи, что с трупа Цербера можно снять некий Amber Amulet, экономящий годпоинты при кастинге, но мне ни разу не удалось замочить пса, так как миссия считалась законченной, едва я добегал до него. Если у вас есть Икар, то можно попробовать взять в эту миссию его одного и попытаться проле-

Сержантские советы

• Иногда после гибели орлов, двух видов медведей, гарпий, циклопов на поле остается некая часть существа, которую стоит поднять. Места в рюкзаке героя она не займет, но позволит потом в брифинге рекрутировать лишнюю тварь соответствующего вида. Не бесплатно, конечно.

• Яблоки, амброзия, панацея, Рог Изобилия играют роль медикаментов. Их можно найти на местности или купить в магазине. Яблоки по $50 за штуку толкает также один NPC.

• Герою, собирающемуся использовать свой навык, стоит дать поинтосберегающий артефакт: Crystal Skull и/или Amber Amulet. Каждый из них независимо (!) экономит по 1 поинту с кастинга.

• Долго он в духе и сердце своем колебался, не зная, броситься ль прямо на них и всех перебить беспощадно...





тете напрямик к Церберу. Если будут проблемы с ожогами, то стоит на старте взять у Гадеса череп.

20. Hammer and Forge

Ящик, стоящий рядом с местом высадки, и есть тот самый Forge, к которому ни в коем случае нельзя подпускать противника. Если разгромить первых доппельгангеров и отправиться на северо-восток, то скоро обнаружится земляной мост — только через этот перешеек враги будут пытаться пробиться к Forge. Давим доппельгангерский пост и ждем первую группу диверсантов (в их роли всегда будут выступать циклопы). Оставьте 5–6 юнитов охранять перешеек, а остальных отправьте на юго-восток. Там в одиночестве тусуется Atephemus, метящий в любимые сыновья Посейдона и согласный с нами поболтать. Как только вы возьмете кусок золота, лежащий у него за спиной, он бросится в атаку, но умрет раньше, чем отыграет запись его монолога. Если сходить на северо-запад, то на берегу найдется Icon of Restoration. Где-то тут точка респавна циклопов-диверсантов. Вернитесь к земляному перешейку, идите от него на северо-восток к точно та-



В бою ваши солдаты сделают все возможное, чтобы вы не смогли ими нормально управлять.

21. Styx I

Перед стартом убедитесь, что в рюкзаках ваших героев есть три свободных слота. В двух шагах на северо-восток шесть копьеносцев и три лучника охраняют земляной мост, причем копьеносцы при моем приближении рассыпались в цепь и перекрыли путь для моей конницы к лучникам. Стоит, наверное, выманить их в чистое поле и затем накрыть всех сразу. Теперь наш путь лежит строго на юг. По дороге встретятся 5 гарпий (3 ждут + 2 прилетят с востока), огромная стая орлов, говорящая колонна, которую стоит раскрутить на

дине пути встретили Уранию, которой захотелось испить нектару. В юго-западном углу есть небольшой форт, в котором кроме ящиков нет ничего. Однако, по крайней мере, один из них содержит восьмерку скелетов. Местный фонтан выдает Icon of Power. Поворачиваем на восток и сразу за мостом натыкаемся на девять скелетов. По-моему, лучше отойти чуть назад к форту и взять врага в клещи, чем биться с ними на мосту, где весьма тесно. В юго-восточном углу карты стоит NPC, тихая такая с виду, но после первой же фразы тетенька превращается в десять злобных гарпий, которые, в свою очередь, через минуту трансформируются в мертвых гарпий под нашими мечами, стрелами и копьями. Фонтаны на этом острове трогать не рекомендуется: один телепортирует к форту, остальные распыляют облака яда. Двигаем через мост на северный остров (тут тусуется бывший путешественник) и подходим к мостам на следующий северный остров. На северной стороне левого моста есть ящик. Выдвиньте одного героя со свободным местом в рюкзаке сантиметров на 10 севернее этого ящика, а другими (!) юнитами взломайте ящик. Имеет смысл сде-

Юниты

И герои, и регулярные юниты принадлежат к определенному классу в зависимости от своего поведения в бою: Ranged — стрелок, Guard — защитник, Flanker — полузащитник, Charger — нападающий. Разновидностей юнитов довольно много. В качестве двух базовых видов я выбрал кавалерию для ближнего боя и кентавров для стрельбы. И те и другие изначально отличались хорошими хитами и скоростью передвижения. Правда, им тяжело действовать в тесных пространствах (на улицах, в лабиринте), но я старался выманивать противника на открытые площадки. Третьим видом стали циклопы. Это не был осознанный выбор. Просто после битвы в Лабиринте Минотавра ко мне приблудился один циклоп, и когда, спустя миссий 5–6, я обнаружил его все еще живым, то решил проапгрейдить этот род войск. Прочие виды если и использовались, то только для осуществления специальных действий типа разведки (для этого хорошо подходят орлы) или для максимального заполнения CP в первых миссиях. Игру реально пройти с любыми войсками, выбирайте кому какие нравятся, но, имхо, держать небольшой отряд крутых воинов лучше, чем армию мечников или копьеносцев человек в 50. Проблема связана с медикаментами, которых не так много, и действуют они только на один юнит за раз. Кроме того, большому отряду труднее перестраиваться, а уж переход моста дается сложнее, чем Суворову переход через Альпы.



кому же и разбейте засаду из доппельгангеров. На севере около края карты ждут 5–6 последних то ли доппелей, то ли циклопов. Убиваем всех и поднимаем с земли молоток. На востоке карты на берегу забираем Icon of Power. Возвращаемся к Forge и бьем по нему молотком.

Icon of Restoration и гадкие мосты. Первый встреченный мост вкатывает каждому проходящему лошадиную дозу яда, хотя здоровье это портит слабо. В другом месте есть два параллельных моста: левый нормальный, а правый вызывает с неба дождь стрел, подобно Ориону. На сере-

лать это или лучниками, или одним героем, которого после этого надо немедленно увести в сторону, так как с неба начинают падать стрелы, протыкая все вокруг разбитого ящика. Рядом с выдвинутым на север героем должен появиться Archers Hood, но через несколько секунд он

ОБ АРМИИ

идем искать Икара, не переставая отстреливать все и вся. Сценарий считается пройденным после гибели последнего орла. Смотрите, не замочите Икара, он ведь обозначается врагом на карте. Icon of Restoration найдете в ящике в лагере банды.

Arache

Проще некуда: обходим всю карту, уничтожая пауков и ломая ящики. Главное, сломать генерирующий пауков ящик на юго-западе. В конце похода в центре появится еще одна группа пауков с Арахной в виде большого паука. Мелочь можно перебить, но саму Арахну трогать нельзя. Надо понизить уровень агрессии и отступить к Афине (к месту старта), а Арахна сама туда приползет. Icon of Power на западе, Icon of Restoration на севере.



Atalanta

Сдвигаемся чуть к югу и идем вдоль южного края карты до конца на восток. Оставляем в юго-восточном углу три юнита для охраны точки респавна кентавров, а остальными поворачиваем на север. За бродом через реку вступаем в бой с отрядом из копьеносцев и пяти кентавров, затем очищаем весь северный остров от врагов. Ждем сто лет и видим, как из юго-западного угла стартуют Аталанта и ее соперник.



Я изо всех сил расчищал путь Аталанте, пока не понял, что для ее победы надо просто грохнуть ее конкурента, что и было молниеносно проделано. Оставшееся до окончания гонки время мои солдаты занимались отловом кентавров. Фонтан дает одну Icon of Restoration, на местности можно найти еще две.

ОБ АРМИИ

Hercules
Отправляемся на север и атакуем группу саблезубых тигров. Один из них роняет руку, которую надо подобрать и использовать на Геркулесе в центре карты. Вещи в северо-западном углу трогать нельзя.

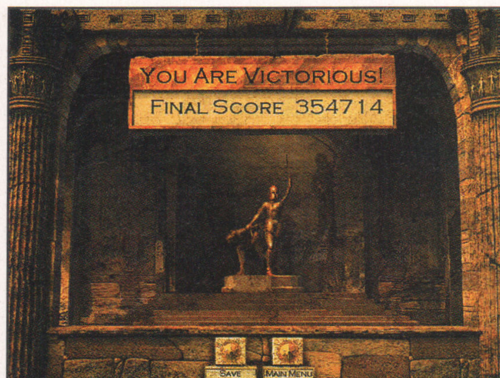


Orion
Требуется обойти весь остров, перебить большинство, а лучше, всех животных и людей. Группу охранников, гуляющих вокруг алтаря, тоже надо забить, хотя они и выглядят как нейтралы. Смотрите, чтобы Орион не перестарался на охоте и его не загрызли. Где-то есть Icon of Restoration, но память изменяет:(



Hyppolita
Идем на восток и находим местную жительницу. Ей нельзя дать умереть. Дальше на восток и чуть к северу найдем знамя Андромаха. Появляется Ипполита и команда амазонок; трогать их нельзя, да и не сдадутся они без боя. Слоняемся по карте пока не найдем босса разбойников и не соберем все предметы: Icon of Power (северо-восток), Icon of Restoration (ящик на северо-западе), еще один Icon of Restoration (из фонтана), Dragon's Teeth (центр). Труднее всего забить босса, так как его хронически не удается найти. Хорошо, если его замочат тигры или амазонки, а иначе гоняться за ним можно долго.





испарится, если не успеть его заграбастать! Теперь надо зачистить остров, но задачка эта не из простых, так как некоторые вражеские юниты имеют пятый уровень. Север прикрывает группа из семи гарпий, трех минотавров и нескольких лучников. С ними лучше всего разберется герой с накидкой Гадеса. Здесь же необходимо взять чашу с нектаром и Fountain of Dead (маленький серенький крутящийся камешек к востоку от того места, где стояли минотавры). Восток карты прикрывают гарпии и скелеты, видящие сквозь накидку Гадеса. Однако перед походом туда стоит отправить героя в накидке на северо-восточный остров и вынести шесть минотавров, иначе они обязательно примчатся на звук битвы на востоке, и тогда вы недосчитаетесь многих воинов. Восточную группировку необходимо выманить с ее начальной позиции немного к западу и только там удавить. Когда я проходил этот сценарий без предварительного выноса шестерых минотавров и атаковал восточную группировку, то кто-то из врагов воспользовался неведомой магией, немало меня удивив,— какой-то юнит носился по полю, объятый пламенем белого цвета, и все от него шарахались. Около восточного края карты есть еще пара минотавров, а на берегу к западу от них в ящике спрятан Icon of Restoration. После них остается поюзать чашу с нектаром на Урании (напомню, она на западе) и собраться войском около черепа в центре форта на северо-восточном острове.

22. Styx II

Желательно иметь 6–7 свободных слотов в рюкзаках, иначе придется бегать туда-сюда по всей карте. Отправляемся на восток, сражаемся со стаей орлов и теми орлами-одиночками, которые где-то респавнятся и сразу бросаются в атаку на наш отряд. Из фонтана на центральном южном острове вынимаем две бутылки с Water of Lethe. Идем на север, беседуем с Гадесом, ползающим около четверки скелетов-охранников, переходим мост и занимаем крепость. Справа от крепости стоит говорящая статуя — выливаем на нее одну бутылку Water of Lethe; теперь можно перейти на восточный берег реки. Если статую не обливать, то при попытке перехода юниты превращаются во вражеские, и наступает полный хаос. В северо-восточном углу логово четырех горгон, пары гарпий и разной мелочи. Необходимо собрать четыре ветки омелы (mistletoe) для пропуска в мир живых: две добываются из гарпий, еще две из ящиков поблизости. Из какого-то ящика выпрыгивает меч, который надо подарить Кастору, мужику за мостом к югу от форта. Вдоль восточного края карты идем на юг, отдаем вторую Water of Lethe скелету-склеротику, стоящему к востоку от вулкана. В прошлой жизни это был известный герой Аякс. Атакуем последнюю группировку и отдаем омелу Харону. Некоторые фонтаны дают Icon of Restoration, один — девять скелетов, остающихся с вами после миссии, а самый близкий к выходу выплевывает то золото, то вражеских скелетов, то еще что-нибудь, например бутыль с Water of Lethe, уже бесполезную.





Синяя штуковина, похожая на вилы, есть не что иное, как «страслая и ужаслая» Гидра. Нет, она яростно сопротивлялась. Полминуты.

23. Trial III

Карта та же, что и в Trial II. Первый вражеский отряд состоит из 20–25 лучников, мечников и копьеносцев, второй отряд — это 12–15 гарпий, третьим нас встречает одинокий Нестор с 3000 хитов и, наконец, последняя группа из 15–20 человек обычной пехоты. На местности есть еще пара мелких патрулей, Icon of Power и Icon of Restoration на юго-западе и ловушки.

Сержантские советы

- Не забудьте получить в 11-м сценарии накидку Cloak of Hades. Это здорово облегчит вашу жизнь.
- Когда героя убивают, то после него остается скролл. Если таскать этот скролл с собой, то живые герои будут по окончании миссий получать раза в полтора больше экспириенсов! Тут в зависимости от ваших потребностей возможен небольшой трюк. Позволяем одному из героев умереть в первом сценарии и подбираем скролл. Если вы не захотите его оживить, то в будущем больше 3 героев в вашей команде не окажется, зато при вас останется Crystal Skull, сберегающий годпоинты. А можно израсходовать череп на оживление героя. В любом из двух вариантов у вас в руках будет скролл, ускоряющий набор опыта.
- Лишние предметы из рюкзаков героев можно в брифинге перекинуть в резервное окно.

24. The Dragon's Revenge

На битву с драконом разрешается пойти только героям, но сразу после старта Кадм вызвал скелетов, и дракон был зарублен в мгновение ока. Посейдон утерся, но обещал вернуться. Наша победа, фанфары, банкет. Happy end, короче. MG

ВОР В ЗАКОНЕ

В ПОМОЩЬ УГОЛОВНИКУ



Time to walk
Time to run
Time to aim your arrows
At the sun

Джим Моррисон



Юрий Салтыков aka Битник

Паспорт

Thief II: The Metal Age

Жанр: симулятор вора
Разработчик: Looking Glass Studios
Издатель: Eidos Interactive
URL www.hasbo-interactive.com
Системные требования:
Процессор: P 166 МГц
RAM: 32 Мбайт

Писать проходилово по Thief II сложно по двум причинам. Во-первых, в игре существует множество маршрутов и способов выполнения задачи. Я, когда стал играть во второй раз, принципиально старался ходить тропами иными, чем при первом прохождении. А во-вторых, сама идея полного описания всех уровней способна погубить дух игры. Поэтому я постарался максимально избежать подробных пошаговых инструкций. Мой solution, скорее, дает представление о последовательности необходимых действий и предлагает один из возможных способов их совершения. Я намеренно не стал раскрывать местоположения всех секретов и подробно описывать все закутки и помещения. Исследуйте их сами, играйте в «Вора» — это интересно. Написано все с расчетом на уровень сложности Expert.



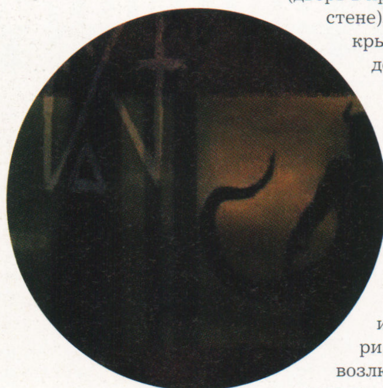
Running Interference

Оставляем влюбленного коллегу скучать в одиночестве и быстроногим оленем бежим вдоль стены вправо. Спускаемся к двери в полуподвал, и вот мы уже внутри. Забираем деньги со столика в углу и идем дальше. В следующей комнате две запертые двери. Ключ лежит на выступе стенной панели, рядом с левой из них. Выходим в эту дверь и двигаемся по коридору до угла. Потихоньку выходим из-за угла и гасим факел водяной стрелой. Спокойно в темноте идем мимо охраны. Справа — дверь в казарму, а в казарме — несколько сундуков и проход в караулку. Там двое охранников, мимо которых мы уже прошли, заходим им за спину, снимаем сначала мечника, а затем сразу же и лучницу. Из казармы проходим в мастерскую, где забираем на верстаке факелы и световую бомбу. Снова выходим в коридор.

Охранник опять стоит к нам спиной. Разъясняем его ошибку методом битья дубиной по голове, заодно забираем кошелек. Коридор заканчивается большим складским помещением, справа — дверь в кухню, нам туда. В кухне крутится слуга, но иногда он выходит. В этот момент проникаем в помещение и встаем за колонной. Вернувшаяся прислуга получает свою порцию дубины. Оттаскиваем тело на винный склад, попутно избавляем хозяйскую коллекцию от марочных вин. Вернувшись на



кухню, идем вправо от очага, там лифт для подъема пищи в столовую. Поднимаемся на нем и сгребаем со стола всю ценную посуду, заодно снимаем с пояса у бестолкового охранника ключ. Спускаемся обратно на кухню и через нее проходим на склад (дверь в противоположной стене). Гасим факел, открываем дверь в коридор, где прогуливается лучник.



Оттаскиваем тело лучника в темное складское помещение. В комнатах для слуг находим несколько сундуков и забавную записку. Двигаемся по коридору и оказываемся у двери, за которой томится возлюбленная нашего заказчика. Пусть себе пока томится. Дальше по коридору находим комнату с кучей ящиков, образующих стену, раскидав ящики, забираем камушек с постамента. Справа за постаментом — комнатка, а в ней еще один драгоценный камушек. На первом этаже остался всего один охранник — можно избавиться и от него. Для этого следует через кухню вернуться на склад с бочками и ящиками. Встаем в тень и швыряем ящик в сторону горе-вояки. Он со страшными угрозами выходит на склад, где и получает по голове.

На второй этаж можно попасть несколькими путями. Лично я внаглую поднимался из кухни прямо в центральный холл. Двигаться здесь следует осторожней: ходьба по паркету — весьма шумное занятие. В правой стене видим огромный проем, через который и проникаем в темную комнату с охотничьими трофеями. Открываем дверь в коридор и поджидаем прохода охранника. Дальше по коридору находим музыкальную комнату, а в ней весьма ценный хабар. За металлической дверью гуляет еще один стражник. Сняв его, проникаем на третий этаж. Здесь главное — найти кровать. Над изголовьем расположен секретный сейф. Открывается он выключателем, который находится почти у пола за стоящим рядом цветком. Забираем оттуда корону. Вернувшись на второй этаж, очищаем от охраны и драгоценностей второе крыло. С охранником в столовой поможет разобраться световая бомба, а проще и в покое его оставить, ничего ценного там уже нет.



В принципе можно идти и звать Бассо, но кружной путь длинен, а потому выходить будем через парадные двери в холле второго этажа. За дверями стоят два лучника, еще один курсирует по двору. Отпускаем ходячего подальше и снимаем стоячих. Они столь ленивы, что даже головами не ворочают. Оттащив бесчувственные тела в здание, поджидаем подхода патрульного. У него со слухом все в порядке, так что догонять его со спины не стоит: подкрасться по каменным плитам довольно сложно. Легче выпрыгнуть на стражника, когда он проходит мимо крыльца. Крыльцо не особо высокое, не расшибетесь. По дороге к центральным воротам, подбираем посуду от чьего-то пикника. Выйдя за ворота, используем манок и совершаем с влюбленным пробежку до двери девушки и обратно. Забавно, но Бассо бежит кружным путем, хотя в доме уже не осталось ни одного стражника, находящегося в сознании.

Shipping... and Receiving

Узнав, что Гаррету тоже надо платить за наем жилья, я проникся к нашему вору особо теплыми чувствами. Квартплата — дело

Сержантские советы...

Организуйте свое рабочее место

Еще до того как вы начнете играть, я советую изменить раскладку клавиатуры. По умолчанию, движение заведено на клавиши со стрелками, что не слишком удобно. Лучше привязать основные действия на левую часть клавиатуры. На самом деле в игре есть уже несколько заранее сделанных раскладок, но создание своей позволит вам лучше выучить расположение нужных кнопок. Когда пойдете на дело, то думать будет некогда, все должно быть на уровне рефлексов. Лично я использую следующие привязки:

w	— бежать вперед
s	— идти вперед
a, d	— движение влево и вправо
x	— ходьба назад
z	— присесть/встать
shift	— медленное передвижение вперед
q, e	— наклониться влево/вправо (для выглядывания из-за угла)

Используется, конечно, куда больше клавиш, но для начала хватит и этих. Остальные привязки можно будет выучить или сделать по ходу игры, но не доверяйтесь предложенной по умолчанию раскладке клавиатуры, она неудобна.





Вот в такие перестрелки вступать не следует. Обычному лучнику хватит и одной стрелы, но только если он ее не ждет. Бойцу, вставшему в стойку, понадобится уже три стрелы.

святое, так что пойдем и добудем денег, чтобы Гаррет не оказался на улице.

Спрыгиваем с ящиков, на которых начинаем миссию. Почва внизу мягкая, так что не будет ни боли, ни шума. У центрального входа слишком светло, да и охраны понаставили, мы пойдем другим путем, мы пойдем на юг. Стена из ящиков имеет сквозной проем снизу. Проползаем через него, забираем добро из ящика с открывающейся крышкой, а потом залезаем на ящикостену, под которой только что пролезли. Рядом с ящиками видим пожарную лестницу, куда с разбега и запрыгиваем. Оказавшись на металлическом балкончике, находим еще одну пожарную лестницу, ведущую еще выше. На крыше видим открытое для вентиляции окно. Сердце радуется от такой трогательной заботы о людях нашей профессии. Через окно проходим на стропила. Под нами — главный офис, нам туда. На пол можно просто спрыгнуть, получив при этом некоторое количество повреждений, а лучше предварительно хлебнуть снадобья, замедляющего падение.

В западной части главного офиса находится кабинет вице-президента всего этого складского хозяйства. Деляга легко обезвреживается, после чего на его столе можно прочитать весьма ценную записку и сделать выводы о финансовом благополучии фирм, арендующих складские помещения. Освободив начальнический кабинет от излишних ценностей, возвращаемся в главное помещение. Справа — полки с почтовой корреспонденцией, а на письмах коробочка с деньгами. Корреспонденцию читаем, деньги забираем. Заходим в комнату с пультом управления дверями. Знакомимся с руководством пользователя на стене и забираем ключ, лежащий под цифровой клавиатурой. Опять возвращаемся в главный офис и идем в восточную дверь. Не забудьте по пути прихватить с Г-образного стола ключ.

Двигаемся по коридору до упора. За поворотом направо к нам спиной стоит охранник. Тело можно и не убирать, никто больше этот коридор не патрулирует. Дальше нам надо пробраться в юго-восточный угол этажа, на котором мы находимся. Система коридоров довольно запутанная, поэтому пользуйтесь картой и компасом. По пути нам должен попасться еще один стражник, патрулирующий коридор и пожарные выходы, проблем он не создаст, главное — не обознаться. Дело в том, что в коридоре стоит еще и манекен в форме, издали сильно похожий на стража порядка. Добравшись до нужного угла, обнаруживаем лестницу, ведущую в здание B.

За лестницей, вдалеке висит морда-камера слежения. Для нас она опасности не представляет, так как нам не надо туда, где она висит. За лестницей сразу поворачиваем налево и спускаемся на второй этаж. Этаж патрулируется одним охранником, с которым надо совершить обмен. Мы ему даем дубиной по башке, а он нам



отдает ключ от здания. В северо-восточном углу есть лестница и лифт, спускаемся на первый этаж и идем к югу на склад. Обезвреживаем пару патрульных. У одного из них экспроприируем весьма ценный Davidson's Key. Двигаемся дальше на юг к выходу из склада. Снаружи следует снять стоящего лучника и патрулирующего мечника. Все, здание B готово к санитарной обработке. Возвращаемся на второй этаж.

Для начала идем в юго-западный угол. Офис открывается с помощью Davidson's Key. Этим же ключом открывается и ящик внутри. В ящике лежит мешок со специями. Следующим стоит посетить foreman's office. Там находим панель, управляющую дверями от Artifact Bay. Вот уж где всякого ценного хлама навалом. Каждый из шести кабинетов на втором этаже имеет заднюю дверь, ведущую на балкон. Балконов два — по одному с двух сторон здания. На каждом балконе по три застекленных слуховых окна. Избавляемся от остекления с помощью меча. Под тремя окнами находятся ящики. Прыгаем в эти окна, где-то поблизости находим запертые ящики, а в них всякие вкусности и еще три мешка со специями. Выходить от штабелей с ящиками придется через красные двери, а потом опять возвращаться на второй этаж. Так что предстоит изрядно побегать.

Опустошив склад, идем на юг к докам. На корабле стоит охранник, а на поясе у него столь нужный, пятый мешок специй. Проще всего снять охрану, воспользовавшись напитком невидимости. Даже если вы не купили это снадобье перед миссией, к этому времени вы его найдете на складе.

Завладев всеми пятью мешками, возвращаемся в здание A. Обчищать его можно в любом порядке. Следует лишь помнить, что ворота могут быть открыты только у одного склада. Не обязательно открывать ворота с центрального пульта. Еще три таких же управляющих комнатушки расположены снаружи. Две — по бокам склада, и одна — в центральном дворике. Далее я приведу лишь краткий обзор ценностей, подлежащих изъятию.

Myne Steaks (6013)

Внутри пауки. Запрыгните на ящик и спокойно расстреляйте их из лука. Забирайте статую и ликвидируйте большого паука в клетке. Внутри клетки найдете еще немного ценностей.

Прививайте себе полезные привычки

Нам некуда спешить, двигайтесь шагом, а по твердым покрытиям — медленным шагом. Лучше быть медленным, но незаметным и живым, чем быстрым, но мертвым. Как говорили наши доисторические предки: «Зашел в пещеру — задвинь камень». Зайдя в комнату, закрывайте за собой дверь. Закрытая дверь поглощает звуки, позволяя более спокойно передвигаться по комнате, не опасаясь охраны в коридоре. Деревянные двери скрывают вас от охраны, стеклянные — нет, но и те, и другие со звукоизоляцией вполне справляются. Никогда не выходите из-за угла без предварительной подготовки. Подойдя к углу, при-



сядьте на корточки и осторожно высуньтесь из-за него, а только потом двигайтесь дальше. Поверьте, эта операция занимает куда меньше времени, чем перезагрузка уровня от последнего сейва. Сохраняйтесь чаще, сделайте удобную привязку для quick save, но по ходу уровня производите сохранения в 3—4 разных слотах. Такая предосторожность сбережет вам массу времени при прохождении. Не стойте на свету, даже если вам кажется, что охраны рядом нет. У некоторых охранников весьма длинные маршруты патрулирования, так что отсутствие охраны даже в течение пары минут еще не означает, что патрулей в этом месте совсем нет. Внимательно смотрите вверх и вниз, а не только по сторонам. Внизу нас в первую очередь интересует тип напольного покрытия. Во вторую очередь нас интересуют там секретные рычажки и кнопки. Дизайнеры очень любят располагать их под столами, полками и вообще поближе к плинтусу. Вверху нас должны привлекать деревянные панели, вентиляционные решетки и прочие поверхности, в которые можно воткнуть стрелу с веревкой или лианой.

Учи матчасть

Оружие может применяться и по своему прямому назначению, но есть целый ряд неортодоксальных приемов, вносящих в процесс прохождения игры приятное разнообразие. Broadhead arrows можно найти применение не только на нормальном уровне сложности. Этими стрелами можно нажимать удаленные выключатели типа кнопки. Можно их применять и для вспугивания охраны, шума обычная стрела производит меньше, чем специальная шумовая, но и этого хватает, чтобы заставить охранника отойти от двери и отправиться в поиск мифического нарушителя спокойствия. Даже для убийства обычную стрелу надо использовать с умом. Некоторые стражи порядка завели себе дурную привычку ходить в броне, так что стрелять лучше всего в область шеи, результат гарантирован с одной стрелы.



Световая граната в штатном режиме бросается под ноги жертве, но если за вами бегут, то ее вполне можно уронить и себе под ноги. Вспышка ослепит и вас, но зрение к Гаррету вернется быстрее, чем к охранникам, используйте дубину для их обездвиживания.

Двери можно открывать не только ключами и отмычками. Многие двери можно разнести в щепы с помощью меча, можно вышибить дверь и минами, но это уж очень шумно. Кстати, о минах: не стоит стараться заложить мину на маршруте следования робота. Прицела к минам не приделали. При подходе патруля, просто бросьте мину в его сторону. Двинувшись на шум, стражник сам найдет свою смерть.

Иногда попадаются **бочонки с порохом**, взорвать их можно или огненной стрелой или фонарем, второе предпочтительней. Просто бросьте зажженный фонарь на бочку. Кстати, это чуть ли не единственное полезное применение для фонаря. Даже в самых темных местах вполне можно обходиться без до-

Gilver Exporting Company (7933)

Много ценностей — на втором этаже. Кроме того, стоит попрыгать, полазить по штабелям ящиков, за ними есть пара вкусных сундучков. Не забудьте, уходя, открыть дверь рядом с главными воротами. Сюда еще придется вернуться.

Lucky Selentura (0260)

Несколько стопок монет и золотой подсвечник.

Noah Jerm, Lensgrinder (0928)

Кристаллы — на средней и верхней полках, а в офисе можно найти готовое изделие местного оптика.

Lord Porter's Fine Art for sale (6937)

Обожаю произведения искусства, за них много платят. Зайдите за Г-образную стойку, заберите статуэтки и прочее. Пройдите в картинную галерею и стрельните в глаз самому последнему портрету: откроется потайной сейф.

E.B. Bramrich, Accountant (7732)

На столе в кабинете местного бухгалтера находим квестовую табличку.

В конторы Cid Capezza (0457) и Kilger Weapon Smithing (0590) можно и не ходить, денег для выполнения задания уже должно хватать, а ничего особо ценного я у этих граждан не нашел. Возвращаемся в Gilver Exporting Company и меняем на ящике табличку с адресом доставки. Задание выполнено, осталось лишь вернуться на ящики, с которых и начиналась наша ночная прогулка.



В миссии про вечеринку в башне механистов придется много путешествовать по крышам. Внимательней присматривайтесь к окнам. Большинство из них — просто картинки, но в некоторые можно залезть и это всегда полезно.

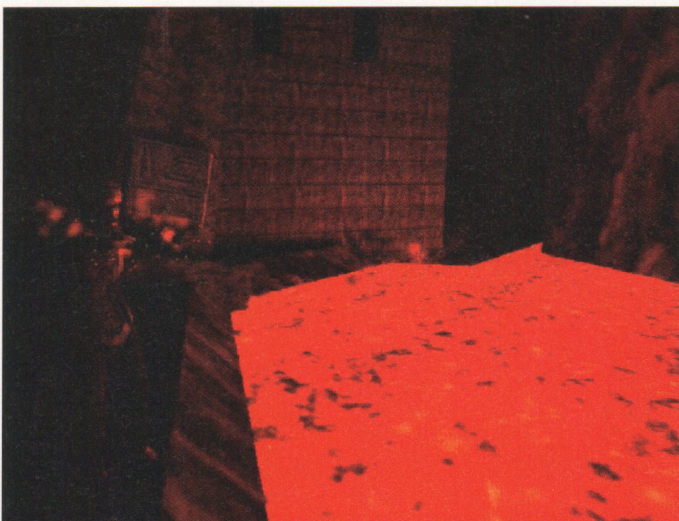
Framed

Нет для вора ничего приятнее, чем подставить офицера полиции. Ради такого дела можно даже смириться с драконовским требованием никого не трогать. Ладно, пусть рабочая дубина отдохнет, а мы перед миссией затаримся moss- и water-стрелами.

Идем вперед и взламываем первую дверь с правой стороны. Внутри поворачиваем налево и крутим вентиль. Ныряем в открывшееся отверстие. Заплыв будет долгим, хорошо бы перед ним сохраниться. Плывем до тупика и смотрим вниз. Открываем люк и заныриваем в него. Выныриваем посреди небольшого озерца в пещере. Разбираемся с пауками и идем в восточный коридор. В его конце крутим пустую подставку для факела. Добро пожаловать в управление шерифа Труарта.

Несколько общих советов. Тень — ваш друг, свет — враг. Но это еще не значит, что надо гасить все подряд газовые лампы и факелы. Расходуйте боеприпасы с умом и используйте каждую имеющуюся тень. Ходьба в полный рост — не самый умный поступок, почти всю миссию двигаться придется ползком. Прежде чем выйти из-за угла, высуньте из-за него голову. Если все-таки надо пересечь светлый коридор, то нужно это делать бегом, выждав момент наибольшего удаления часового. Охрана патрулирует только коридоры, в кабинеты не суется, соответственно в них можно прятаться. Войдя в комнату, закрывайте за собой дверь.

А теперь перейдем к практическим занятиям. Оказавшись на первом этаже, открываем дверь, поворачиваем направо, открываем еще одну дверь и идем через цепочку комнат для совещаний. Последнюю придется пересекать на четвереньках. Все еще на четырех костях проникаем через дверь и продолжаем ползти, пока не упремся в стол, примыкающий к стене. Прослушиваем беседу до конца и дожидаемся, пока ее участники покинут помещение. Одним выключателем открываем главные ворота, вторым — гасим систему













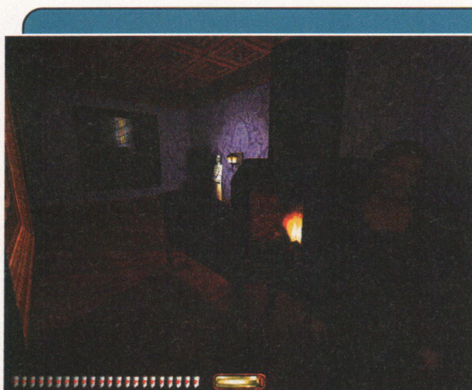
сигнализации. В этой же комнате есть шесть водяных стрел и рычажок, открывающий тайник с деньгами, найдите их сами. Покидаем помещение через восточную дверь.

Поворачиваем налево и сразу направо. Поднимаемся по лестнице на второй этаж. Гасим газовую лампу. На самом деле по этому этажу нам предстоит много перемещаться, так что гасить придется много, не забудьте прикупить водяных стрел перед миссией. Сверьтесь с картой, нам надо посетить кабинеты обоих лейтенантов. Лейтенант Хаган оставил нужный нам для подставы предмет на своем столе. Лейтенант Мосли любезно припасла для нас водяные стрелы и ключ от хранилища вещдоков и секретной части архива. Забрав все это, возвращаемся на первый этаж.

Поворачиваем направо и через холл идем до перекрестка. Нам надо попасть к месту, обозначенному на карте как вход в архив (Records Room), — это в правом верхнем углу. Двигаемся до комнаты с факелом и стоячим охранником. Факел следует загасить. Ползком, используя тени, медленно подбираемся к двери. Тырим у стражника ключ и открываем им дверь. Поднявшись по лестнице, попадаем в архив. Секретная его часть находится за первой дверью с левой стороны. Находим там код от дверей хранилища и запоминаем его (4026). После чего следует вернуться на второй этаж. Сделать это можно уже проторенной дорогой, или поискать альтернативные, секретные пути. Они есть.

На втором этаже нам надо проникнуть в комнату в северо-восточном углу. Взламываем дверь и крадемся по лестнице вверх. Препятствие нам перед хранилищем встретится всего одно — камера слежения. Находящийся там же охранник то ли спит, то ли обкурился изъятыми у наркодельцов вещдоками и препятствия не представляет. Чтобы открыть хранилище, нам понадобятся два ключа и код, но у нас все это уже есть. Забираем все ценное, а главное — strongbox, не забудьте выкинуть здесь же спертую у Хагана улику.

Возвращаемся на второй этаж и оставляем strongbox в кабинете у Хагана. Спускаемся вниз и пробираемся к выходу. Если вас в последний момент заметит охрана, то просто рассмейтесь и бегите наружу, миссия выполнена.



Ну да, фигурки весьма угловаты. Но к этому быстро привыкаешь. Пикассо вон тоже любил угловатых женщин рисовать, а каких денег теперь его полотна стоят? Природу шедевра не поймешь, шедевр и все тут!

Ambush!

Опа! Что за жизнь пошла? Порядочный вор уже и в кабак сходить не может, чтобы не попасть в облаву. Шериф спустил на Гаррета всех своих собак.

На самом деле писать прохождение по этой миссии — дурная затея. Город большой, путей возможного прохода существует великое множество. Найдите их сами, а я дам лишь несколько общих советов.

Сохраняйтесь чаще, желательно в нескольких разных слотах. Внимательно смотрите под ноги, там встречаются канализационные люки, так что совсем не обязательно проделывать весь путь до дома по поверхности. Почаще сверяйтесь с картой и помните, что вам надо двигаться на северо-запад. Без обходных путей не обойдется, но старайтесь выдерживать общее направление на северо-запад, поближе к дому. Внимательней смотрите по сторонам, местами у стен стоят ящики, с помощью которых перелезете через стену. Во многие дома можно зайти: иногда это бесполезно, а временами и весьма выгодно. Но даже, если у дома нет второго выхода, то в нем все равно безопаснее переждать проход патруля. Река — друг и транспортная артерия. Пока вы в воде — вас не видно, так что плавайте на здоровье.

Вот мы и добрались до дома, а там — засада. Этот негостеприимный городок следует срочно покинуть. Надо лишь забрать вещички, а главное, ключ от ворот. Проникнуть в дом легче всего сзади и сверху. Обходим дом и втыкаем rope arrow в раму третьего

Учи матчасть

полнительного освещения, просто в настройках игры отрегулируйте гамму изображения.



Rope и vine arrows — ценный ресурс. Всегда старайтесь выстрелить так, чтобы, поднявшись по веревке или лиане, можно было бы забрать стрелу для повторного использования. Для этого надо целиться на 2—4 метра выше точки, к которой вы хотите попасть. Не забывайте сохранить игру перед каждым таким выстрелом, лучше лишний раз перегрузиться, чем потерять стрелу из-за неудачного выстрела.

Все **стрелы**, кроме огненных и газовых, идут по навесной траектории, прицел следует осуществлять с учетом этого факта. Fire arrow летит по прямой, соответственно и целиться ею надо по верхнему краю прицельной рамки.

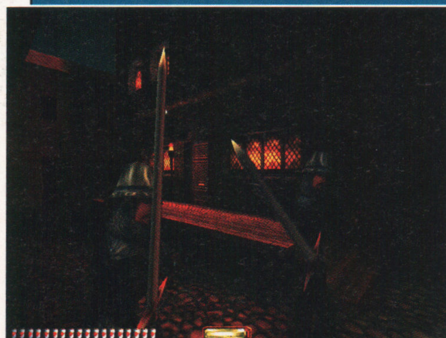
Газовые стрелы встречаются нечасто, обходиться с ними следует особенно бережно. Одной стрелой можно усыпить сразу нескольких охранников. Для сбивания охраны в стадо можно применить шумовую стрелу, а уж только потом по толпе любопытных запустить газовую. Мне таким образом удавалось снимать до четырех стражников одним выстрелом.



Не расходуйте **водяные стрелы** попусту, далеко не каждый факел или газовый рожок достойны выстрела. Чаще придется этими стрелами гасить роботов, чем свет.



Внутри этого холодильника сидит провалившийся агент паганцев. Он поделится с Гарретом информацией, а Гаррет может за это прекратить его мучения одним ударом меча. Это убийство из милосердия не приведет к досрочному прекращению миссии.



Вообще-то, эта картинка означает, что сейчас придется загружаться заново. Даже на нормальном уровне сложности, где разрешены убийства и схватки на мечах, не стоит связываться сразу с двумя гвардейцами. Пленных они не берут, нашинкуют и имени не спросят.

этажа. Разобравшись с засадой, заберите все из кладовки. На первый взгляд она пуста, подергайте вешалку, чтобы открыть потайное отделение.

Первую половину пути к воротам можно проделать по уже знакомой дороге. Вернитесь к рыночной площади по своим собственным следам. Дальше придется сложней, но деваться некуда, потому как жить хочется. Когда вы почти подберетесь к воротам, приготовьте ключ. Скорей всего, вас перед воротами заметят. Так что к воротам придется бежать и копаться в инвентори будет некогда. Удачного вам побега!

Eavesdropping

Итак, нам надо подслушать чей-то разговор, но первым делом мы должны сойти с металлической панели и впредь стараться на подобные половые покрытия не наступать. Разговор от нас никуда не уйдет. На самом деле часы пробьют полночь, только когда Гаррет окажется у нужной двери. Так что у нас есть масса времени, чтобы набить карманы разнообразными ценностями.

В этой миссии нам впервые придется столкнуться с роботами на паровом ходу. Выводятся они из строя с помощью водяных стрел, запущенных в печку на спине. Тем, что поменьше, хватает одной стрелы, большим уродам понадобятся две. Есть здесь еще и пара зомбиков в катакомбах, эти убиваются двумя световыми гранатами. В катакомбы можно и не ходить, но там много ценного хлама. Еще двумя источниками существенного обогащения служат западная и восточная башни. Проникнуть в них проще всего с помощью стрелы с веревкой.

Немало ценностей находится на алтаре в храме. Алтарь я советую обчистить до подслушивания разговора. Для этого проникаем в храм через двери в его задней части. Тут полно охраны и металлические полы, так что придется использовать стрелы для заглушения шагов. Презрев религиозные предрассудки, забираем с алтаря все ценное, а главное — ключ.

Обчистив алтарь, идем слушать разговор (сверьтесь с картой). Опаньки, да это ж наш друг — шериф! И разговор его с главой механистов носит явно криминальный оттенок. Еще одно открытие: оказывается фонограф и звукозапись изобрели механисты, а вовсе не Томас Алва Эдисон. Но это лирика, а на практике нам теперь надо найти ключ от депозитной банковской ячейки. Проверьте инвентори. Ключ, спертый на алтаре, переименовался в safety-deposit box key. На самом деле расположение этого ключа кидается по рандому, и можно упариться, пока его найдешь. Но я дважды проверял, и у меня этот фокус с алтарным ключом работал. Не могу поручиться, что так будет у всех. Если вам не повезло, то придется повозиться с поисками. Обязательно запомните, где вы нашли этот самый ключ от банковской ячейки, туда еще придется вернуться.

Итак, ключ у нас есть. Теперь надо сделать с него слепок. Для этого нужно пройти в мастерские. От двери, где мы подслушивали, уходим на юг, поворачиваем налево при первой же возможности. Спускаемся по лестнице. Даем охранникам договорить и успокаиваем их дубиной. В следующей комнате крутится надоедливый мелкий робот. Водяную стрелу — ему в спину. Анфилада комнат, в которой мы оказались, и есть требуемые мастерские. В самой последней находим пресс, а на стене — руководство по его использованию. Тут же находим воск и нож. Делаем восковой слепок, извлекаем его с помощью ножа, забираем с собой.

Теперь, чтоб никто не догадался, надо вернуть ключ на место, в нашем случае — на алтарь в храме. Если вы все еще не набрали 1200 монет, то погуляйте по окрестностям, пока не наберете нужную сумму. Выходим наружу. Mission complete.

First City Bank and Trust

Ирония судьбы — вор вламывается в банк вовсе не за деньгами. Гаррету нужна звукозапись разговора шерифа с механистами.











Идем на восток, пережидаем в тени проход тройки патрульных. Двигаемся вокруг банка, пока не упремся в стену. Слева находится окно в подвал. Открываем его и проникаем внутрь. Перемещаемся по подвалу и натыкаемся на табличку, предупреждающую о проведении строительных работ. Плюем на табличку и следуем дальше. По коридору снуют рабочие роботы. Они тупы, как пробки, просто уступаем им дорогу, и они нас не видят. При любой возможности стараемся повернуть направо, в конце концов оказываемся в комнате, на южной стене которой висит еще одна предупреждающая табличка. Проходим за табличку и стараемся держаться в тени у правой стены, чтобы не привлечь внимание большого робота. За углом находятся камера наблюдения и пара решетчатых дверей. Выбираем момент, когда камера отвернется, и проникаем внутрь, убираем решетку и за ней находим выключатель света. В комнате за второй решеткой находим устройство, мешающее открыванию дверей банковского хранилища. На управляющей панели — шесть кнопок, нажимаем их, пока все лампочки не станут зелеными. Возвращаемся в помещение, через которое Гаррет проник в подвал.

Идем на восток, по рампе, поднимаемся по лесенке, гасим свет. Вот мы и на первом этаже банка. Теперь надо проникнуть в архив. Лестница к нему находится по карте прямо на север от нас, но идти к ней придется кружным путем. Если пойти на восток, а потом на север, к Great Hall, то по пути встретится меньше охраны. Полы в банке весьма шумят, так что передвигаться надо ме-е-е-едленно, даже на корточках. Выходите из главного зала на запад и поворачивайте направо. Слева выключатель света, не премините воспользоваться. Двигаемся дальше и добираемся до лестницы на второй этаж.

Идем на восток к архиву, по пути следует гасить факелы. В архиве находим нужную нам запись о расположении депозитных ячеек. Поворачиваем обратно, к лестнице, но не спешим спускаться на первый этаж. Идем на запад, на первом повороте, налево, гасим свет. Пространство перед нами патрулируется лучником и большим роботом. Когда железяка уйдет, перепрыгиваем на другую сторону и дожидаемся подхода лучника, которого и оприходуем дубиной. Двигаемся в комнату, патрулируемую роботом. Гасим его водяными стрелами. Входим в комнату и идем, пока слева не увидим комнату с лестницей. Там крутятся два мелких робота, но можно погасить свет, запустив стрелу в выключатель. Поднимаемся на третий этаж.



Отрисовку воды нельзя отнести к сильным сторонам Thief II. Но физика воды вполне соблюдается. Прозрачность имеется, но видимость под водой весьма ограничена. С одной стороны, хорошо, что нас в воде не видно, а с другой, весьма затруднительно находить в воде предметы, а иногда приходится.



Поворачиваем направо и доходим до зала, пол которого выложен плиткой. Убеждаемся, что охранник ушел, и смотрим на камеры слежения. В удобный момент перебегаем через зал. Дойдя до зала со статуями, настилаем себе дорожку для бесшумной ходьбы. Двигаться здесь следует осторожно, некоторые плиты на полу подключены к сигнализации, старайтесь держаться середины. Наша конечная цель — security office. Проникаем в него и следуем вдоль желтой трубы, пока не уткнемся в пульт управления камерами. Отключаем камеры. Теперь осталось только



ЗНАЙ ВРАГА СВОЕГО

Разновидностей оппонентов в игре встречается не слишком много, так что не составит труда выучить все их повадки и особенности поведения. Люди бывают гражданские, мечники и лучники. Последние два типа бывают городской стражей или механистами, но различий между ними никаких — кроме внешнего вида.

Про гражданских мы и говорить не будем. Как есть лохи. AI им вшит предельно тупой, к большинству из горожан можно подойти по голому паркету, а они даже не обернутся на шум. Стража устроена умнее, но ненамного. У них все в порядке со слухом и зрением, так что наглеть не стоит, но недостатками компьютерного интеллекта надо уметь правильно пользоваться. Почти любого охранника насторожит шум открываемой двери, но сама дверь стражу не настораживает. Если гвардеец не слышал, как дверь открылась, то она ему и не интересна. Этим надо пользоваться. Реакция у местной охраны весьма заторможенная, у вас есть 3—4 секунды от момента возбуждения охранника до момента принятия им боевой стойки. Этого времени вполне хватает, чтобы снять двоих рядом стоящих постовых. Даже на нормальном уровне сложности, где разрешены убийства, старайтесь действовать дубинкой, а не стрелами и мечом. Оглушенный охранник в отличие от убитого падает без шума, пыли и проклятий. Если за вами гонятся, то постарайтесь изменить свое положение по вертикали. Преследователи никогда не полезут за вами по пожарной лестнице и не прыгнут за вами в воду.

На службе у механистов состоят роботы и киборги. Пару слов о последних. Изготавливаются они из человеческих трупов, а потому и убиваются как люди. А вот мозги у них потупее будут, киборг менее наблюдателен по сравнению с живым солдатом. Иногда этих товарищей можно миновать даже по довольно освещенным местам, если не вставать на маршруте движения патруля.

Роботы имеются двух основных разновидностей: маленький рабочий и большой боевой. Уничтожаются минами или водяными стрелами. Крайне редко возникает необходимость тратить ресурсы на нейтрали-







повторить свой путь в обратном порядке до первого этажа.

Проверьте карту — нам нужен клиентский зал (lobby). Это большое круглое помещение расположено по центру нижней части карты. Выбирайте маршрут и — в путь. Ради безопасности стоит держаться уже пройденных ранее коридоров. Сам клиентский зал пересекайте осторожно: вас могут заметить с балкончиков второго этажа. Дальше особых альтернатив в выборе пути нет. Надо дойти до комнаты с мордой-камерой. Далее двигаемся на запад. Мы находимся у наружной стены банка, и лучше сразу открыть себе дверь, чтобы потом не возиться с отмычками на выходе. Поворачиваем на север, разбираемся с охраной в комнате и идем дальше к хранилищу. Чтобы пройти за спиной охранника, выстилаем себе стрелами бесшумную дорожку.

Вот мы и перед дверью хранилища. На него направлена камера, слева, за дверью — комнатушка с выключателем. Открываем хранилище, входим и прикрываем за собой дверь, чтобы не беспокоить охрану шумом. Стараемся не попасться на глаза камере слежения и поднимаемся на третий ярус хранилища. В ячейке №11 находим искомую запись. Выходим из банка через заранее открытую дверь. Вот она — свобода!

Blackmail

Самое время нанести визит шерифу. Но не стоит сразу кидаться в поместье. Вдоль западной стены стоят домишки, полные разнообразными вкусностями. Если их все обчистить, то к дому шерифа вы подберетесь, уже имея за душой 350 звонких монет. Только не забывайте гасить свет, где это возможно, прежде чем перемахнуть через стену. Эти противные камеры весьма истошно вопят. В процессе сбора наличности продвигаемся к югу. Туда нам и надо. Находим три куста, а за ними — пролом в стене. Через него проникаем внутрь и ныряем в реку. Плывем до моста и вылезаем на восточный берег, где в тени от стены и поджидаем охранника, который должен принести нам ключ от дома, где деньги лежат.

Поднимаемся на крыльцо и заходим в правую дверь. Здесь следует сразу скрыться в тени и подождать двух патрульных. Успокоив их, мы получим шестеренку. Идем в зал, из которого пришли стражники, и проникаем в левую дверь. Казарма, а в ней — спящий гвардеец. Погружаем его в еще более глубокий сон и очищаем комнату от излишков полезных вещей. Из казармы по коридорам идем на кухню, по пути отмечаем для себя местонахождение белой двери, через нее мы впоследствии попадем на второй этаж. Пока же послушаем разговор на кухне и обласкаем дубиной уходящего мужчину. С помощью его ключа проникаем в бальный зал на предмет своровать чего-нибудь. Кстати, на кухне тоже есть ценная посуда. Зачистив первый этаж, возвращаемся к белой двери и открываем ее с помощью шестеренки. Поднимаемся наверх.

На втором этаже особую ценность представляет игровая комната. Она густонаселена, но и теней в ней тоже хватает. Забрав все ценности и деньги, выходим на юг. По коридору — направо, потом еще раз направо и мы — у power room. Этот дом станет значительно гостеприимней, если отключить сигнализацию. В оружейной комнате запасаемся большим количеством стрел из всего ассортимента, а в коллекции молотков находим один, который действительно ценен. Теперь стоит пройти к бассейну. Если собрать все вазы, то наверняка уже наберутся необходимые 1100 монет. На дне бассейна находим серебряную шестерню. Интересно, а зачем шерифу камера над бассейном? Извращенец какой-то.



Возвращаемся к комнате, где отключали систему безопасности, и открываем шестеренкой белую дверь. Тихонечко проходим внутрь и стоим в теньке, пока вокруг все орут.

Вот дела, только соберешься пошантажировать шерифа, а его уже кто-то замочил. Придется выяснять, кто именно. На органы правопорядка в таких случаях положиться нельзя. Ждем, пока мимо с диким грохотом пронесутся стражники, и поднимаемся по лестнице. Тихонечко проходим влево до двойных дверей. Исследуем спальню шерифской жены, после чего выходим на балкон (соответствующий ключ у нас к этому времени должен быть). Проходим по балкону и через очередные двойные двери проникаем на место преступле-









Большую часть времени проводить приходится в помещениях, но и на улице приходится действовать во многих миссиях. Остановитесь, поднимите голову, полюбуйтесь ночным небом. Небо в «Воре» сделано с куда большей любовью, чем вода. Красиво, хоть и бесполезно. Впрочем, мне всегда нравилась именно бесполезная красота.

ния. Слева на полу находим оставленную убийцей улику. Куда катится этот мир? Шериф убит собственным лейтенантом. «Неладно что-то в датском королевстве».

Покинуть усадьбу легче легкого. Тут же находим сундук с напитком, замедляющим падение. Напившись, прыгаем с балкона и покидаем сцену.

Trace the Courier

Итак, Гаррету надо выяснить, почто Мосли завалила своего шефа. А она как раз письмишко кому-то несет. Все любопытственней и любопытственней. Надо бы проследить.

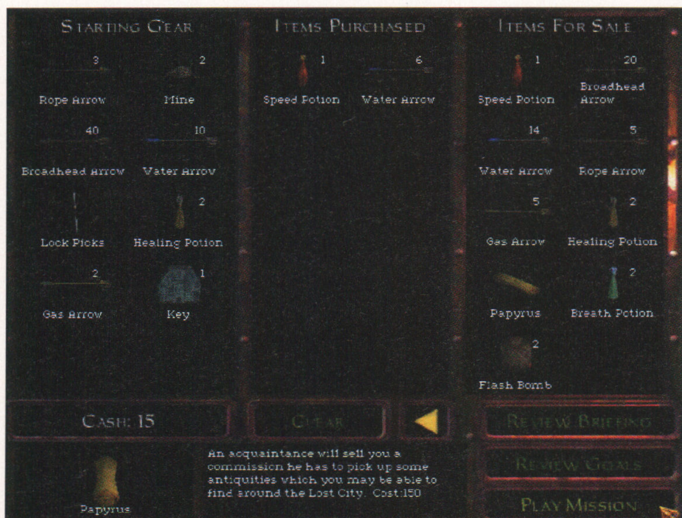
На самом деле — это одна из самых простых миссий в игре. Маршрут движения за нас определяет лейтенант. Нам остается лишь следовать за ней, стараясь не попасться на глаза никому. Так что ограничусь лишь несколькими советами.

Перед миссией стоит прикупить несколько эликсиров невидимости. Вся миссия проходится в режиме стоим/бежим. Мосли иногда осматривается, да и охрана вокруг крутится. Так что за каждым углом следует найти тень, или создать ее водяными стрелами. Когда лейтенант сворачивает за угол, то несемся к этому углу, как лось в пору гона. Осторожно выглядываем, а только потом движемся к ближайшей тени. Иногда приходится задерживаться из-за стражников, и, чтобы потом не метаться по улице, знайте — лейтенант идет к рыночной площади. На самой площади лучше не терять ее из виду. Нам интересна не персона, а письмо в ее руке. Не пропустите момент, когда Мосли его сбросит. Дальше она нам не интересна.

Письмо упало около подъезда, весьма подходящего для ожидания адресата. Да, не стоит зацикливаться на очистке карманов. Обрезайте кошельки, только если это вас не сильно тормозит в продвижении. И охрану лучше не глушить: тела прятать некогда. Главное в этой миссии — слежка.

Подобравшись к письму, читаем его, а затем возвращаем на место. Заходим в подъезд и ждем. Через некоторое время письмо подберет оборвыш-ботаник из секты паганцев. Следуем за ним. Этот парень возбужден, или романов шпионских перечитал. Оглядывается он довольно часто, так что будьте осторожней. Направляется он к кладбищу. Важно видеть курьера в момент, когда он доберется до погоста. Здесь его атакуют трое механистов. Истекающий кровью курьер ломанет к могилкам. Теперь надо обезвредить механистов — это несложно.

Если к этому моменту вы еще не срезали шесть кошельков, то пойдите и срежьте. Можно и по домам полазить на тему нетрудовых доходов. Удовлетворив свою алчность, возвращайтесь к кладбищу. По кровавому следу курьера идем до склепа, открываем его. Сюрприз! Для завершения миссии пользуемся магическим порталом.







Знай врага своего

зацию рабочих роботов, просто не стойте у них на пути и не шумите. Поиска эти роботы не ведут, вас замечают только, если столкнутся нос к носу. Боевые роботы настроены более агрессивно, но и эта агрессия сводится на нет двумя водяными стрелами в печку на спине. Стрелять в движущегося робота надо навскидку, тщательно прицелиться времени чаще всего просто нет. При первом попадании железяка на несколько секунд замирает, за это время надо успеть послать в цель вторую стрелу. Использование огненных стрел в данном случае неэффективно, их тоже потребуется две.

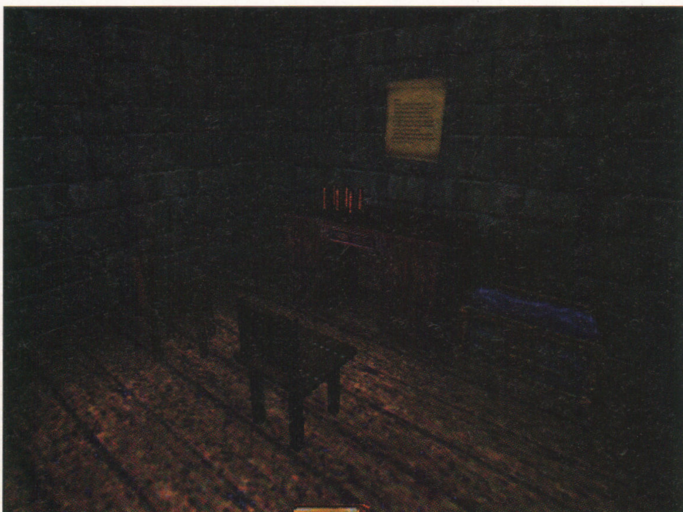
В последней миссии вам придется столкнутся с паукообразными роботами. Это усовершенствованная версия боевого монстра. Отличаются паукообразные меньшими размерами и большей скоростью, попасть стрелой в них сложней, соответственно основным средством борьбы с ними являются мины.

Отдельно стоит упомянуть методы борьбы с камерами наблюдения. Это вполне достойные цели для огненных стрел. Целиться следует в место крепления к потолку. На многих уровнях можно найти выключатели камер. Так что перед стрельбой убедитесь, что камеру нельзя просто выключить. Можно пройти и мимо работающей морды-камеры, надо лишь синхронизовать свои движения с ее вращением. Непосредственно под камерой находится мертвая, непросматриваемая зона. Там можно хоть гопак танцевать.

В нескольких миссиях придется столкнуться с менее традиционными врагами. В катакомбах под храмом механистов живут зомби. Уничтожаются они парой световых гранат. В походе по кровавому следу вам встретятся обезьянолюди. С точки зрения методов борьбы они от обычных людей ничем не отличаются. Этих обезьян можно убивать — это не люди и досрочного прекращения миссии такое убийство не вызовет.

Наиболее интересен из уникальных монстров золотой пацаненок в спальне Карраса. Я от него смылся просто бегом, заперев перед его носом дверь. Но есть слух, что этот голем слеп и реагирует только на шум, можете проверить это сами.





Trail of Blood

По сути — это продолжение предыдущей миссии. Разделены они только для загрузки в память новой карты. Маршрут тут определяется еще проще, надо лишь идти по кровавому следу. Ограничений по времени нет, так что действуйте осторожно и обстоятельно.

Пройдя сквозь портал, двигайтесь по следу к реке. Слева лежит труп механиста, а рядом с ним — свиток. Не самая лучшая карта, но уж какая есть. Прыгаем в воду и плывем на запад. Справа за мостом находим рубин внушительных размеров. Еще один находится у здания, смахивающего на силосную башню. Исследуйте всю деревню. Приведения поведают вам о разыгравшейся здесь бойне, а также сделают несколько намеков на Gathering place. Трупы вкупе с привидениями вогнали меня в тоскливое настроение. У меня нет сильной любви к экстремистам от экологии, но такое избиение безоружных... Неправильно это, сразу захотелось замочить всех механистов, но нельзя, условия задания не позволяют. Приходится патрули просто глушить.

Закончив с деревней, движемся по следу на север к храму (Gathering place). Сняв охрану, проникаем внутрь. Методом прыганья и лазанья размещаем рубины в глазах лежащей каменной маски. Прыгаем в открывшийся во рту портал.

Просто удивительно, сколько крови из этого парня вытекло, а он еще идет. На этом участке пути нам встретится новый тип охраны. Паганцы используют для этого обезьянолюдей. Хорошая новость — это не люди, соответственно их можно убивать. Но лично у меня после вида разгромленной деревни не возникло желания проливать лишнюю кровь. Вполне можно обойтись привычной дубиной и шумовыми стрелами. Гаррет — вор, а не убийца.

Добравшись до мостиков, подвешенных между деревьев, внимательно посмотрите под ноги и найдете несколько писем. Это предыдущие сообщения Мосли. Из них становится понятно, что существует некий глобальный заговор механистов, и именно они заказали шерифу вашу голову. Для завершения миссии эти письма не нужны, но сильно помогают понять сюжет, а он того стоит.

А вот и конец пути. Мертвый курьер и классный видеоролик с нашей старой знакомой в главной роли. Глаз бы вырвать этому одуванчику-переростку, но нельзя, теперь мы волей-неволей в одной лодке.

Life of the Party

Это длинная миссия. Даже чистого времени она займет часа два, а с учетом перезагрузок и все четыре. С башни уходим на запад по металлической трубе. Двигаемся до открытого окна.



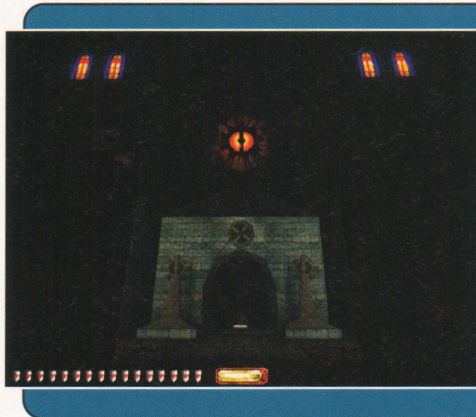


Проникаем внутрь, глушим охранника, забираем вазу. Поднимаемся по лестнице, за цветком забираем лекарство. Примерно посередине лестницы есть окно, выбираемся в него и идем влево, пока не услышим ругающихся охранников. Здесь можно сохраниться. Перепалка стражников перейдет в перестрелку. Победитель определяется случайно, методом многократных загрузок можно добиться того, что все лучники просто перестреляют друг друга. Если же кто-то останется жив, то ни в коем случае не бейте его тупыми твердыми предметами по голове. Лучник после разборки висит на одном хите, и вы его просто убьете, что приведет к досрочному завершению миссии.

Дальше по крышам пути разветвляются. Выберите свой собственный маршрут. Гаррет, оказывается, способен ходить по очень тонким трубам и даже по канату. Только сохраняйтесь перед подобными цирковыми трюками. И не читайте книгу в башне у некроманта, ничего полезного там не написано, а вот зомби от этого появляются. Дизайнерам я бы за этот уровень памятник поставил.



Перспектива в графическом движке искажается преднамеренно. Это не стены такие кривые, это мы смотрим на них снизу вверх. Привыкаешь к этому быстро, а потом уже и не замечаешь.

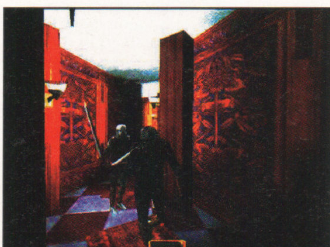


У механистов какая-то извращенная любовь к камню и металлу. Побродив, по их храму, потом с умилением воспринимаешь деревянные настенные панели. А у этих гениев от механики нет никакой фантазии в дизайне интерьеров. Я уж не говорю о премерзостной привычке выстилать пол стальными плитами.

Я не нашел ни одного места, откуда нельзя было бы выбраться. Не забудьте просто, что теперь у вас есть такая полезная штука, как vine arrow. Эти стрелы способны втыкаться не только в дерево. Куда круче обычных rope arrow. А что лианы при ползании по ним скрипят, так пусть скрипят, подо мной ни одна не оборвалась.

Этот город создан для воров. Не спешите на вечеринку, устраиваемую Каррасом. Залезайте во все здания, которые имеют настоящие окна и двери, а не просто текстурки оных, натянутые на каркас. Придерживайтесь лишь общего направления на север и вы непременно доберетесь до башни механистов.

Перед башней стоит охранник. Но этот клиент пьян в дугу. Такого даже глушить неинтересно, да и пьет он какую-то дрянь, даже украсть нечего. От охранника идем налево, поднимаемся по лесенке, спускаемся с другой стороны. У подножия гигантского ангела находим люк. Через него проникаем внутрь и оказываемся в системе вентиляционных труб на втором этаже.





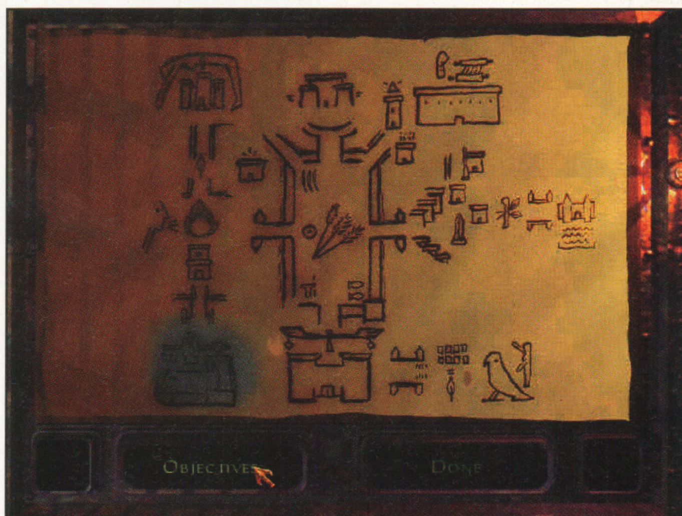
Башню обходите в любом порядке, но я советую начать с пятого этажа. Попасть туда можно, не вылезая из вентиляции, по лесенкам. Дело в том, что гости вечеринки и роботы иногда переходят с этажа на этаж, лишь с шестого никто при мне не спускался. Так что, зачистив пятый этаж и отправившись вниз, мы обезопасим себя хотя бы от вторжения сверху. Не пользуйтесь лифтом, пока не возникнет настоящая необходимость. Эта адская машина и гремит адски; чаще всего вас на выходе будет встречать охранник с оружием наизготовку.

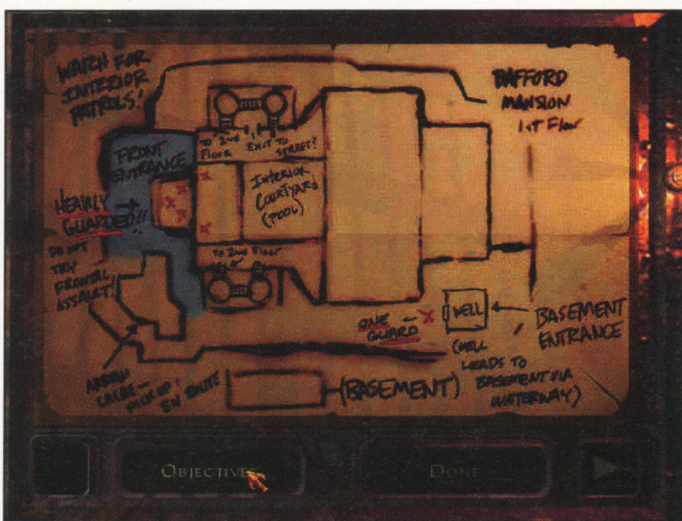
Как только вы наткнетесь на первый граммофон, запустите его. Вы узнаете, что Каррас кинул собственных гостей и не явился на вечеринку, а вам теперь надо прослушать все его сообщения. Звуковые машинки стоят по одной на каждом этаже, так что башню придется обойти полностью. Порядок прослушивания значения не имеет.

Наиболее важны пятый и шестой этажи. На пятом находятся апартаменты и кабинет руководителя механистов. Ключ от апартаментов — на поясе у одного из охранников. Внутри, рядом со спальным местом вы найдете сейф, а в нем — квестовую дневниковую запись. Пока вы читаете бредни механистского гуру, остальной части комнаты вам не видно. После чтения, прежде чем двигаться на выход, приготовьте ключ от апартаментов. Когда вы выйдете из-за колонны, то увидите маленького золотого голема, а он увидит вас и ломанется к двери, чтобы позвать охрану. Ваша задача — выбежать из комнаты первым и запереть за собой дверь. Пусть маленький урод посидит взаперти.

На этом же этаже находится и кабинет. Попасть мы в него пока не можем, но должны освободить проход к дверям. Один охранник стоит прямо у дверей, а второй патрулирует коридор. Здесь придется использовать дистанционное оружие, можно световые гранаты, но я бы посоветовал газовую стрелу. Если правильно выбрать момент, то одной стрелой снимаются оба охранника.

Теперь осталось лишь добыть ключ от кабинета и прослушать последнее сообщение. Для этого поднимаемся по лестнице на шестой этаж в бальный зал. Нас на вечеринку не звали, но мы все равно на нее придем. Перед входом поворачиваем выключатель на стене, чтобы приглушить излишнее освещение. Полумрак создает более интимную обстановку и располагает к задушевным беседам, эту прописную истину должен знать каждый уважающий себя устроитель вечеринок. Проникаем внутрь и крадемся вдоль правой стены по направлению к роботу. Робота этого можно не бояться — он не охранник, он музыкант. На своем досуге он танцует буги. Слушаем последнее звуковое сообщение, а потом крадемся к парочке, разговаривающей у лифта. Идеальным







средством тут также будет газовая стрела. Забираем ключ с пояса у дамочки, возвращаемся на пятый этаж к кабинету.

Здесь стоит еще один граммофон с записью издевательского приветствия Гаррету от Карраса.

Ха! Хорошо смеется тот, кто смеется без последствий. Идем к столу, жмем кнопку под ним. Включается сигнализация, но теперь у нас в руках секретные чертежи. Покидаем башню тем же путем, что и пришли в нее — через вентиляцию.

Не стоит расслабляться на обратном пути по крышам. В нескольких местах появляются охранники, которых раньше там не было.

Precious Cargo

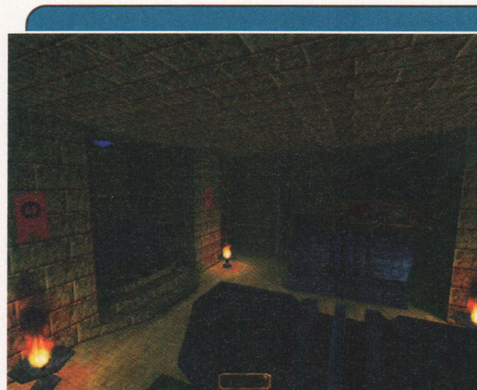
Вылезаем из лодки и глушим охранника. Если залезть на тоннелекопатель, включить/выключить его, то около бура окажется серебряный самородок. В сарайчике забираем стрелы и отправляемся в долгий путь по тоннелю. Не вздумайте пользоваться лифтом, он вывезет вас прямо под взгляд камеры наблюдения. Нам предстоит изобразить из себя обезьяну. Придется долго карабкаться с камня на камень и по лианам. Сохраняйтесь после каждого удачного преодоления очередного выступа или лианы. Иначе можно целый вечер потерять на эту акробатику. На полпути вверх вы увидите охранника и камеру. Вполне возможно снять стражу, не потревожив камеру. В комнатке найдем два выключателя. Нам нужен тот, который от мастерской (workshop). Если смотреть вверх и на юг, то чуть восточней мы увидим небольшую дыру, подсвеченную грибами. Лезем к ней. Через лаз оказываемся на балке, к которой прикреплена камера. Рычажок отключает камеру слежения. Продолжаем лианолазанье до третьего этажа. Старайтесь держаться поправей, тогда вы поднимитесь в тень — недалеко от часового у входа в мастерскую.

Проходим через мастерскую и следующее помещение. Смотрим вверх и видим веревку. Оказывается, мы — на дне колодца. Поднимаемся. Двигаемся на северо-запад к двери. За дверью стоит охранник, так что уберите лишнюю иллюминацию и постарайтесь не шуметь. Проникаем во двор и видим старый дом. Разобравшись с патрулем, заходим внутрь. Поднимаемся на второй этаж, даем охранникам договорить и обездвиживаем их по одному. На третий этаж придется запускать стрелу с веревкой. Там надо найти рычажок за коробками. Возвращаемся на второй этаж и идем в конец коридора, рядом с лестницей. Открываем дверь и входим в темноту, здесь может оказаться полезным фонарь. Слева находим антикварный глобус и другие полезные вещи.

Возвращаемся на первый этаж. Находим дверь, ведущую к маяку, и проникаем в него. По коридору шляется охранник, старайтесь ориентироваться по звуку. Тело можно особо и не прятать. Поднимаемся на маяк по винтовой лестнице. На самом верху медитирует механист, снимаем с него ключ от холодильной камеры. Нет причин этого механиста бить, но и не бить тоже нет особых резонов. Спускаемся к подножию маяка и выходим на восток. Прокрадываемся к холодильнику и входим в него. Поговорив с заключенным, забираем деревянную штуковину, что лежит рядом с ним. Возвращаемся на маяк, заходим в музей и пристраиваем деревяшку к штурвалу.

Крутанув штурвал, запускаем лифт. Опустившись, идем на запад и снимаем охранника. Жмем на рычаг. Теперь у нас есть прекрасный вид на подводную лодку и новое задание. Выполнить его не составит труда. Прыгаем в открывшееся окно и подплываем к лодке. Вдоль борта плывем к корме (на юг). Подныриваем под субмарину и в днище находим люк, через него и грузимся на борт. Внутри лодка имеет несколько этажей, и на каждом есть охрана, но мы и не с такими справлялись. В процессе обыска не забудьте прочитать корабельный журнал в каюте капитана.

Выныриваем из лодки через уже знакомый люк, плывем на запад. Подныриваем под мостки, на пересечении поворачиваем налево, потом еще налево и выныриваем в прекрасном темном углу. Залезаем на мостки, поднимаемся по лестнице, доводим стражника до бессознательного состояния. Теперь у нас есть ключи от четырех грузовых камер. Опять ныряем под мостки и плывем на север. Здесь мы найдем главный склад, в нем — контейнер с газом, образец которого надо доставить Виктории. Возвращаемся опять к субмарине.

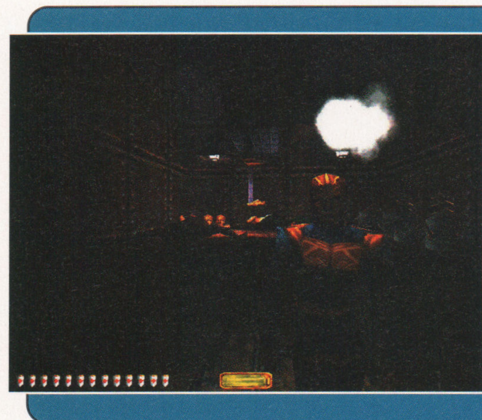


● Удивительно, насколько органично смотрится сочетание светильников с открытым огнем и электрических турбин. Стилистически они друг другу совершенно не мешают. Thief — это игра, в которой создан свой особый мир. По уровню проработки с миром «Вора» далеко не каждый ролевик потягаться может.



Плывем от подлодки на юг, выбираемся на берег у западного края дыры. Поджидаем в тени подхода железного монстра и всаживаем ему в спину пару водяных стрел. Идем туда, откуда пришла железяка. Скрываясь за ящиками, идем влево, гасим мелкого робота и открываем рычагом двери к Subaquatic post 1. Подождав прохода охраны, заходим внутрь. Поворачиваем налево и по коридору доходим до пульта управления камерами, выключаем их. Обследуем помещения, попутно избавляясь от охраны. Нам нужна комната с рядом шкафчиков. Посреди нее есть вода, прыгаем туда и после некоторых поисков обретаем утерянный ключ от пятой грузовой камеры. Вылезаем из воды около лестницы, поворачиваемся налево и открываем люк в полу. Опять придется плавать.

Посмотрите на юг. Там имеется дыра, почти скрытая камнями. Через эту дыру добираемся до остатков пиратского корабля и до пиратских сокровищ. Здесь не стоит медлить, бегом обратно в воду. Выныриваем и забираемся на берег у ближайшей сараюшки на главной пиратской базе. Пробираемся к северному сараю и поднимаемся наверх. Здесь придется разбираться с целой кучей стражников — и ходячих, и стоячих. Закончив разборки, входим в пещеру и сохраняемся. Здесь нам предстоит очень длинный заплыв к затопленному кабинету Карраса. Приготовьте снадобье для дыхания под водой. Кабинет будет слева по ходу заплыва, там следует прочесть очередные механистские бредни.



А вот это киборг, средневековый. Особенно меня в общении с этими милашками потрясло то, как они проникновенно благодарят Гаррета, когда он их убивает. А делаются эти порождения извращенного ума из средневековых бомжей, для поставки этого товара и потребовалась механистам помощь шерифа.

Возвращаемся к подводной лодке и грузимся на борт. Обчищаем первые четыре грузовые камеры, а потом прячемся в пятой. Счастливого плавания!

Kidnap

Эта миссия может оказаться и довольно простой, и экстремально сложной. Выбирать вам. Идем вперед и поворачиваем направо. А мы здесь уже были в первой части игры! Вдоль стены крадемся к зданию. Пока охрана разговоры разговаривает, проникаем в проем и по портику идем к большому залу справа. Избавляемся от железного охранника и прячемся в одной из боковых комнат.

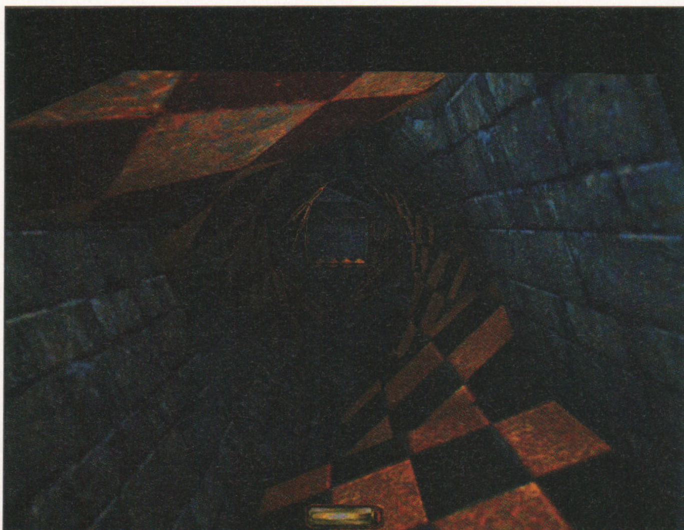
Здание на редкость хило охраняется. Никаких проблем с часовыми. Главное, завладеть ключом от дверей, что рядом с металлическим мостиком на втором этаже. Обчистите все комнаты — здесь просто залежи ценного снаряжения. Необходимо найти и две бумажки. На одной нарисована точная карта всей фабрики механистов. А на другой дано расписание Кавадора. Он — товарищ занятой, на месте не сидит, а перемещается от одной рабочей площадки до другой. В южной части здания есть два настенных рычага. Один из них включает свет, а второй открывает ворота на фабрику, которую нам предстоит исследовать.





На выходе из здания поворачиваем направо и выпрыгиваем с другой стороны от наружной охраны. Вдоль стены покидаем пещеру и оказываемся перед входом на фабрику. Вот здесь и следует решить, хотим ли мы легкой жизни или нет. По-простому — следует двигаться к рабочей площадке, обозначенной в расписании второй по счету. У меня это был site #1, но маршрут берется случайным образом из нескольких наборов и у вас может быть другим. На сам сайт лучше не соваться, надо взять под контроль пути подхода и отхода и погасить на них все источники освещения, какие только можно. На всю эту операцию уходит как раз столько времени, чтобы Кавадор со свитой появился вскоре после того, как вы засели в засаде.

Если подобная кемперская практика вам не подходит,







Компас иногда бывает полезен, вот только путался я с ним поначалу. Красный цвет у меня в мозгах накрепко связан с югом, а здесь красная стрелка указывает на север. Ладно хоть карты рисуют как надо: север сверху, юг снизу.



то можно зачистить все коридоры между рабочими площадками, и самому вести активный поиск жертвы по маршруту ее следования. Это много сложней и отнимает значительное время. А законченные маньяки могут попытаться зачистить всю карту. На каждом сайте — полно охраны, но по уровню разбросаны просто тонны стрел разнообразного назначения, так что ничего невозможного нет.

В любом случае вам надо захватить Кавадора. Его легко узнать по свите. Спереди идет телохранитель, а сзади — слуга. Так что нам нужна троица, вышагивающая в колонну по одному. У меня плохие новости: сам Кавадор и передний охранник нарядились в противогазы. Добывается трофей следующим образом: пропускаем кавалькаду мимо себя, газовую стрелу — заднему слуге, с разбега — дубиной по голове Кавадору, световую бомбу — под ноги переднему стражу. Забирайте, упаковано!



Но прежде чем двинуться на выход к site #9, следует снять с тела ключ и посетить квартиру на пятом сайте. Там придется повозиться, а все ради того, чтобы прочитать очередной кусок Евангелия от Механистов. Пока вы удовлетворяете свою жажду знаний, тело Кавадора должно лежать в темном прохладном месте, не посещаемом патрулями.

Теперь осталось только выйти. Выход — на севере. При подходе к site #9 положите добычу на пол и двигайтесь внутрь налегке. Расчистив выход от охраны и противно верещащих камер, возвращайтесь за Кавадором и двигайтесь на север, пока миссия не закончится.

Casing the Joint

Двигаемся на северо-запад к ящикам. Забираемся на небольшую крышу и маленьким рычажком открываем секретную дверь. Проникаем в домовую церковь. Выходим на восток, а из следующей комнаты — на север, попадаем в коридор. Несколько общих советов. Прежде чем пройти через двери, всегда сначала высовывайтесь. Не ходите по мрамору, лучше перепрыгивать с ковра на ковер. Охрана здесь столь сообразительна, что покидает коридоры, проверяя источники шума в комнатах. Более того, стражники умеют пользоваться даже секретными проходами. Небывалая мощь AI!

Идем на восток через двойные двери и скрываемся в первой комнате направо. Рычажок за столом открывает секретную дверь в одной из кладовок. Через нее проходим в мастерскую, а оттуда попадаем в комнату с пультом управления. Выключаем все охранные устройства. Для этого тумблеры переводим в положение off, а рубильники оставляем разомкнутыми. Выходим из комнаты в коридор и двигаемся на восток. Не доходя до угла, заходим в дверь слева.

Двигаемся на север до двойных дверей справа от нас. Прячемся в тени и дожидаемся конца разговора. Осторожно следуем за механисткой в зал, где организуется выставка. Направляемся на запад и проверяем ящик с инструментами на верстаке. Если не находим там кукушки, то, значит, придется поискать в другом месте. Возвращаемся в фойе и двигаемся на север до упора. Срубаем мечом гобелен со стены еще один рычажок, еще один секретный проход. Обчищаем все комнаты, примыкающие к этому проходу. Закончив, двигаемся на запад — в дверь и поднимаемся на второй этаж.

Оказавшись на втором этаже, не спешите ломиться в коридор, там — камера с турелью. Дойдите до арки, посмотрите влево и вниз. Рычажок — на краю мраморной арки. Уже привычным способом проверяем все комнаты, примыкающие к секретному проходу. Возвращаемся в комнату с охотничьими трофеями. Выходим на юг и пересекаем коридор, подавшись немного влево. Направляемся на юг, а потом поворачиваем налево через двойные двери и оказываемся над фойе. Подходим к южным дверям (не открывать!) и проверяем ящик на предмет наличия кукушки.

Возвращаемся к проходу над выставкой и двигаемся на юг. Пересекаем коридор и оказываемся в комнате с пультом управления. Выключаем камеры. Выходим в соседнюю комнату, на восток, во второй кладовке около пола



Смотрите под ноги. Звук шагов по ковру и по каменным плитам — две большие разницы. Иногда стоит перепрыгивать с ковра на ковер, это упражнение производит куда меньше шума, чем ходьба по паркету или мрамору.

находим очередной рычажок. Этот дом просто напичкан секретными коридорами. Зачищаем комнаты, оставив библиотеку в восточном конце на закуску.

Жуткое место, эта библиотека. Я там впервые оказался глубокой ночью (в смысле, за моим окном была глубокая ночь), так от первого же привидения я чуть сердечный приступ не получил. Пошарьте по первому этажу, и вы найдете несколько записок и секретную комнату. Печальная история, трагический конец. На втором этаже библиотеки идите в юго-восточный угол и прочтите окончание истории двух влюбленных и нужную для выполнения задания переписку с механистами. Спускайтесь вниз и выходите из библиотеки. Слева — часы, вставьте в них кукушку и выставьте стрелки на полночь. Откроется проход на секретную лестницу. Не стоит по ней подниматься. Идите на выход.

Добравшись до фойе на первом этаже, убедитесь, что двойные двери, ведущие к выставке, открыты. Приготовьте отмычки и пустите звуковую стрелу в сторону выставки. Охранник уйдет на шум. Бегом — к выходу, взламываем дверь и мы уже на улице.

У вас осталось впечатление о незавершенности миссии? Так оно и есть, продолжение следует.



В первой части игры приходилось прицеливаться, чтобы увеличить изображение. Теперь, благодаря искусственному глазу, такой необходимости нет. Так что не следует без особой нужды брать лук в руки. С луком или мечом мы сразу же становимся значительно более заметны, даже в почти полной темноте.

Masks

Мы опять у того же здания. Ничего нового про первые два этажа я сказать не могу. Охраны стало больше, но ее теперь можно бить. Нам дано задание натырить кучу бабок, так что первые два этажа придется обойти полностью, хотя это уже и не слишком интересно. Давайте начнем с момента, когда вы по секретной лестнице подниметесь на третий этаж.



Двигаемся по коридору, заходим в караулку и забираем деньги. За поворотом гасим свет. Следующий отрезок патрулируется лучником и роботом. Роботу — две водяные стрелы, лучнику — один удар по голове. Открываем дверь в фойе и швыряем в патрульного световую бомбу — сильный аргумент перед предстоящим кратким общением. Отпираем рубильники и замечаем, что они имеют цветовую маркировку. Этот этаж, подобно первым двум, имеет два коридора, в каждом по три комнаты. По две комнаты каждого цвета. Цвета соответствуют маркировке рубильников, отключающих газовые ловушки под полом. Отключение одного рычага включает два других, такая система нам уже встречалась во второй миссии.

Теперь разберемся, как надо проникать в комнаты. Мы — на верхнем этаже. Вдоль всего этажа идут потолочные балки, заходя во все шесть комнат. На балку можно забраться с помощью стрелы с лианой. Так что опасности никакой, знай себе ходи над охраной, пока не обчистишь все помещения.

Обработав все комнаты с масками, остаемся на балке и проходим в западный конец коридора. Гасим лампу водяной стрелой и спускаем вниз лиану, чтобы очутиться на полу без шума и пыли. Взламываем двойные двери и оказываемся еще в одной выставочной комнате. Привычно разбираемся с охраной и забираем культиватор. Возвращаемся на любимую потолочную балку, а по ней — в фойе. У нас



осталась еще пара непосещенных комнат. Посещаем, грабим, идем к окну. Разбиваем окно и выкидываемся из него. Нет, я не самоубийца, я предварительно slow-fall potion глотнул. На этом месте игра у меня забавно сглючила. Я уже давно на улице, а миссия все никак не заканчивается. Пришлось взломать входные двери, зайти в здание и тут же выйти обратно. Сработало.

Sabotage at Soulforge

Если вы добрались до этого места, то никакие walkthrough вам уже не нужны. Такой опытный вор и сам во всем разберется. Это огромная миссия; для слабых компьютеров такой размер карты — настоящее испытание. Особых сложностей и секретов в этой миссии нет, так что всего несколько советов.

Вам придется встретиться с новой паукообразной версией роботов. Вырубаются они все теми же двумя водяными стрелами. Иногда кажется, что вы в тупике, посмотрите на потолок. Почти наверняка вы увидите решетку. Запустите в нее vine arrow, и все проблемы как рукой снимет.



В архиве, кроме описания изготовления передающего устройства, обязательно захватите описание устройства мин. На складах забирайте все, что для изготовления мин нужно. На стадии, когда вы будете переключать антенны, ни одна мина лишней не будет.



Еще раз подчеркну — это ОЧЕНЬ большой сценарий. Чистого времени он займет не менее 3–4 часов, а уж про игровое я и не говорю. Лучше отложите прохождение игры на выходной день — он уйдет весь, а вечером вы сумеете насладиться финальным роликом. MG



CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...».

ACTION

Die Hard Trilogy 2



Для использования читов остановите игру (кнопка **ESC**) и набирайте:

Любой режим:

painless — режим бога.
fogging — включить/отключить туман.
followme — перемещение камеры.

Режим **Sharpshooting**:
weapons — все оружие.
ammo — неограниченные патроны.
autoreload — включить/отключить автоперезарядку.
autofire — включить/отключить автоматный огонь.
slowmo — враги замедляются.
slowrocket — ракеты замедляются.

Режим **Driving**:

ghost — езда сквозь стены.
nitro — неограниченное топливо.
freeze — отменить временное ограничение.
chantastic — быстрая езда.
snow — снег в любое время года.
susonly — ездить можно только с покрышками.

Режим **Action/Adventure**:

weapons — все виды оружия.
ammo — неограниченные патроны.
freeze — монстры не двигаются.
targeting — автоматический прицел.
laser — лазерный прицел.
ghost — прохождение сквозь стены.
followterrain — очень высокие прыжки.
mrbones — вы становитесь скелетом.
shocked — зарядка электричеством.
fps — перспектива «от первого лица».
fragyuck — больше крови.
pillowmode — маленькие головы.
bighead — большие головы.

Thief 2: The Metal Age

Изменение начального количества денег.
Можно свободно редактировать файл **dark.cfg**. Добавьте в него строку «**cash_bonus** n», где n представляет собой значение, которое будет добавляться к денежной сумме в начале каждой миссии.



Чтобы пропустить миссию и перейти на следующую, нажмите **Ctrl + Alt + Shift + End**.

Как получить много денег. Перед самым окончанием любой миссии запишитесь (или нажмите quicksave), закончите миссию и запишитесь снова, но в другой слот. После этого загрузите ваш предпоследний **save** или **quicksave** и закончите миссию еще раз. Сумма денег в окошке статистики после этого возрастет вдвое. Проделывать эту операцию можно многократно.

СИМУЛЯТОРЫ

Devil's Island Pinball

Для активации читов жмите кнопку Print Screen и набирайте один из нижеследующих кодов:

none shall pass — включить/выключить блокировщик мяча.
checkmate — последний шарик.
geriatric — увеличение времени.
juvenile — сокращение времени.
debate team — добавление очков.
miss marple — Mystery Lit.
field goal — Kickback Lit.
idiot box — готовность Video Mode.
ooga-booga — готовность Witchdoctor.
false gods — готовность Idol.
easter island — готовность Big Ugly Head.
pompeii — готовность Volcano.
peashooter — готовность пушки (Cannon).
deadman — включить Zombie Ball.
mixmaster — включить Next Ingredient.
donut — включить Last Ingredients.
transwarp — включить Powerball.
1 green bottle — Cannibal Attack Lit.
2 green bottles — Pirate Gold Lit.
3 green bottles — Jungle Pursuit Lit.
4 green bottles — Snake Slaying Lit.
5 green bottles — Into the Lair Lit.
6 green bottles — Voodoo Curse Lit.
7 green bottles — Scorpion Hunt Lit.

Starlancer

На стартовом экране игры нажмите клавишу **Ctrl** и, не отпуская ее, наберите слово **potato**.

Когда в верхнем левом углу экрана появится красный индикатор миссии (**M1**, например, означает, что выбрана первая миссия), просто наберите на клавиатуре номер той миссии, в которой вы хотели бы сыграть. Индикатор автоматически поменяется.



Примечание: в игре всего 24 миссии, чтобы выбрать одну из них, всегда вводите двузначный номер. Например, чтобы поиграть на седьмой миссии, наберите «**07**».

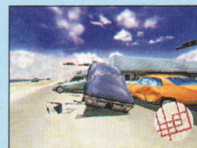
Еще можно выбрать любой космический корабль, для чего используйте один из следующих методов:

* Если хотите выбрать один из кораблей, доступных в определенной миссии, жмите **Ctrl+Enter** и переходите в комнату брифинга, где и будет осуществлен выбор летательного аппарата.
* Можно также выбрать совершенно произвольный космический корабль из всех представленных в игре. Для этого нажмите одну из функциональных клавиш, удерживая при этом **Shift**. (Примечание: миссия начнется сразу же после выбора корабля.)

Далее указано, какой из летательных аппаратов соответствует каждой функциональной клавише:

F1 — Predator
F2 — Naginata
F3 — Grendel
F4 — Crusader
F5 — Coyote
F6 — Mirage IV
F7 — Tempest
F8 — Patriot
F9 — Wolverine
F10 — Reaper
F11 — Shroud
F12 — Phoenix

Driver



Не можете пройти тренировочную миссию, а вам хочется увидеть настоящую игру? Это очень просто. Сначала создайте резервную копию файла **DRIVER\DATA\MLADDER.DML**, затем отредактируйте этот файл в любом текстовом редакторе (например, в **Notepad**) следующим образом — удалите две строки:
INTERVIEW
QUITONFAIL
После этого сохраните получившийся файл и запускайте игру. Она начнется сразу с миссий.



ACTION

Wheel of Time

Вызывайте консоль (~) и набирайте:

god — режим бога.
amphibious — вы можете дышать под водой.
completelovol — пройти все уровни.
allammo — все оружие и патроны.
ghost — прохождение сквозь стены.
fly — вы можете летать.
walk — вы ходите пешком (а не бегаете).
behindview 1 — вид персонажа сзади (от третьего лица).
behindview 0 — нормальный вид.
playersonly — остановка времени (наберите еще раз для отмены).



invisible 1 — вы становитесь невидимым.
invisible 0 — вы становитесь снова видимым.
killall [класс] — убивает всех персонажей определенного класса.
killpawns — убивает всех монстров.
say [сообщение] — отправить сообщение всем сетевым игрокам.
slomo # — установка скорости игры в значение # (1.0 — нормальная скорость).
summon [класс] — создать персонажа определенного класса.
switchcooplevel [новый уровень] — в кооперативном режиме (Co-Op) сервер переходит на новый уровень.
switchlevel [новый уровень] — переход на новый уровень.

СИМУЛЯТОРЫ

VR Powerboard Racing

Пароли:
FAN — катамаран Minnow.
DIP — катамаран Pike.
URN — катамаран Barracuda.
EPS — чемпионат.
PBR — слалом.
PDL — скрытая трасса.
BIF — быстрые лодки.
BAD — медленные лодки.

Читы (вводятся вместо имени игрока):
SML — режим маленьких лодок.
BIG — режим Big Head.
POW — режим Big Engine.
BAA — автопилот.
WIN — вы всегда будете побеждать.



Tachyon: The Fringe



Вызовите командное окошко клавишей «7» на ноутпаде и набирайте там следующие читы:

IM A CHEATER — активировать режим ввода читов.
ONE MILLION DOLLARS — добавить 5000 денежных единиц.
QUICKENING — режим бога.
COME GET SOME — все патроны.
DILITHIUM — энергия.
THERE IS NO SPOON — ваша космическая база побеждает.
BOOM STICK — все Item'ы становятся доступны.
RAGTAG — все корабли становятся доступны.
KESSEL RUN — модернизация корабля.

СТРАТЕГИИ

Pharaoh

Определите местонахождение файла **Pharaoh_Model_Normal.txt** и кликните на нем правой кнопкой мыши. Выберите вкладку «Свойства» и снимите с этого файла атрибут **Read Only**. После этого открывайте файл в Notepad'e, читайте инструкции и редактируйте его по своему усмотрению. Перед запуском игры не забудьте восстановить атрибут **Read Only**.



Есть еще коды, которые можно использовать в самой игре. Для этого каждый раз необходимо нажимать **[Ctrl]+[Alt]+[Shift]+C**, после чего набирать следующие строчки:

Pharaohs Tomb — автоматически выигрываете миссию и переходите на следующую.
Fury of Seth — некий **Seth** очень нервничает и уничтожает все военные корабли.
Treasure Chest — городская казна увеличивается на 1000.
mockattack1 — враг нападает на вас с суши.
mockattack2 — враг атакует вас с моря.
Pharaohs Glory — объем товаров, которые город может экспортировать, будет с каждым годом возрастать на 50%.
Bird of Prey — торговые партнеры города в течение года сокращают объем поставок.
Supreme Craftsman — Storage **Yard** может быть заполнен объемом, превышающим его вместимость.
Typhonian Relief — защита солдат, ведущих боевые действия на отдаленных территориях.
Seth Strikes — уничтожение городского форта.
Kitty Litter — город поражает чума.

Force 21

amazon — убрать все деревья.
avatar — желтые ящики вокруг машинок и зданий.
london — безоблачная погода.
hasselhoff — вы сразу же проиграете.
ispy — отмена тумана войны (Fog of War).
polytheism — все становятся невидимыми.
killenemy — убить всех врагов.
chessmatch — 100% радар.
commanders — отмена эффектов Commanders.
stratperspective — изменение вида.
novictory — отмена победного результата.
hurt — повредить первое транспортное средство во взводе.
chillout — машинка блокируется на месте.
seattle — убрать горизонт.
gameoverman — мгновенная победа.

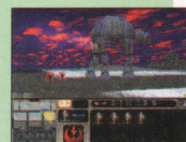


Star Wars: Force Commander

Неограниченные **Command Points**.
На экране выбора игрока наберите **TheGalaxyIsYours** и, вместо однократного кликания и нажатия синей стрелки, кликните два раза на новом имени. После этого во время игры можете сколь угодно много раз нажимать клавишу **M** и получать при этом 500 **Command Points**.

Доступ ко всем миссиям. Проделайте то же самое, только вместо **TheGalaxyIsYours** набирайте **TheWorldIsYours**.

Следующие комбинации клавиш работают только с активированным читом **TheGalaxyIsYours**:
Shift + M — 500 Command Points.
Ctrl + W — победить в миссии.
Ctrl + 8 — показать активные юниты.
Ctrl + Shift + 8 — показать все юниты.
Ctrl + 9 — убрать туман (Fog of War).
NumLock + * (на keypad'e) — 999999 здоровья для одного юнита.





Бансай Бонсаев

AVE, Кесарь, идущие на смерть приветствуют тебя!

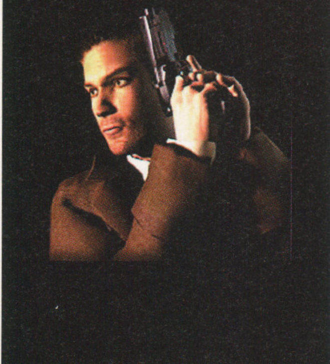
Blade Runner

Весь мир театр, а люди в нем актеры... Есть высказывания настолько часто употребимые, что их истинный смысл теряется за избитостью звучания, как желтый лист в осеннем лесу. Вот и с «театром» так же. Главное — сделать умное лицо и произнести «в кассу»...

А ведь смысл в игре, в Играх, в которые мы играем всю нашу сознательную жизнь. Мы все лицедеи — кто лучше, кто похуже, но все мы стараемся предстать перед окружающими такими, какими мы сами себя представляем. Вот в этом и заключается секрет игры гениальных актеров — на сцене они живут так, как играют в реальной, закулисной жизни.

Вот когда мы пытаемся играть ИНОЕ, что-то нашему сознанию несвойственное, тогда случаются всяческие конфузы, смешные и неприятные.

Какой должна быть идеальная ИГРА? Ответ однозначный — игра должна быть ЖИЗНЬЮ.



You'll die as you lived
In a flash of the blade,
In a corner forgotten by no-one.
You lived for the touch
For the feel of the steel,
*One man, & his Honour.**

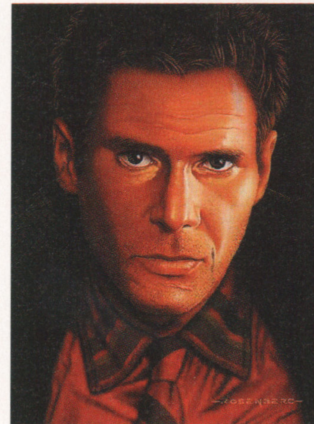
Iron Maiden, кто ж еще...

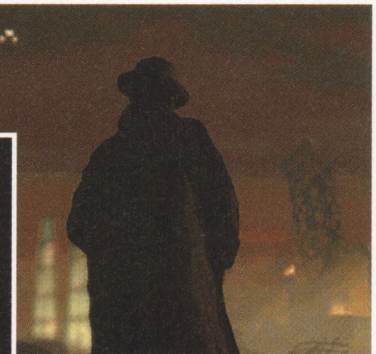
Особенности культового кино

Все началось в далеком (ну, для некоторых — не для меня) 1968 году. Год был весьма примечательным. По крайней мере два эпохальных события тогда произошло: родился подающий надежды литератор (ну я, кто же еще?), а второе событие — некто Филипп К. Дик (англичанин, естественно) написал свою великую повесть «Мечтают ли андроиды о электроовцах?».

Тут необходимо сделать некоторое пояснение: повесть Ф.К. Дика сама по себе гениальной была... но не очень. Было в ней некоторое рациональное (и не рациональное тоже, фантастика все-таки) зерно, но тот же, к примеру, Рэй (без всякого «К.») Брэдбери создавал свои произведения приблизительно в этом же ключе (ключ «рационального зерна»... Критики, это вам!), но делал это не в пример гениальнее. Читатели, конечно, читали, премиями, конечно, премировали, но... так... как-то без души. Ну классик, ну профессионал, ну и вот вам премия...

А в далекой провинциальной (для Англии, естественно) штатовской Америке примерно в это же время вырос и начал плодоносить великий (язык не поворачивается назвать его американским, общий он, как Стравинский!) кинорежиссер и человек Ридли Скотт. Ну, этого господина знают буквально все, кроме ханжей и эстетов, — господин Скотт снял в свое время «Чужого». Самого первого. И, если кто не в курсе, самого лучшего. Мало «Чужого»? Еще фильмов? Их есть у Скотта! «Тельма и Луиза», «Солдат Джейн», «Тот, кто меня бережет», наконец, если не убедил, посмотрите в афишу, там наверняка еще «в полный рост» идет «Гладиатор». Чужих там, конечно, нет, но зато тигры, как настоящие! Скотт вам не Верхувен какой-нибудь!





Харрисон Форд — великий и прекрасный. Хотя в фильме он вообще поражает воображение, в игре он тоже ничего.

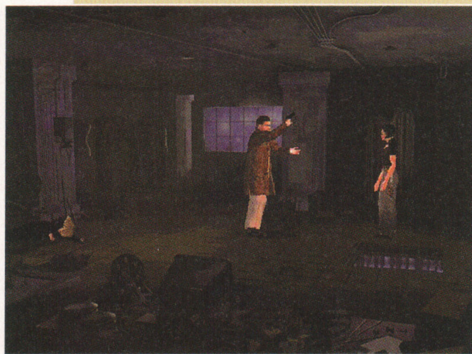
Так вот, мистер режиссер (тогда еще будущий) взял да и прочел повесть, присланную из метрополии. И чем-то она ему в душу очень запала. Да так сильно, что, когда через много лет продюсерская тусовка дала Скотту карт-бланш и позволила снимать все, что он захочет, мистер режиссер (теперь уже действительный), не особо раздумывая, ляпнул невразумительное «Блейдраннер!». Продюсеры, конечно, ничего не поняли, но согласились, уж больно «по-коммерчески» это звучало — «Бегущий по лезвию бритвы».



И Ридли Скотт ЭТО сделал! Он снял ВЕЛИКИЙ фильм по повести Ф.К. Дика. И назвал его «Blade Runner» (что, собственно, и есть «Бегущий...»). И сразу сам стал ВЕЛИКИМ!

О чем этот фильм? Вопреки устоявшейся поговорке, фильм есть о чем. И даже об очень многом. И не благодаря великолепному, полностью перелопаченному английскому сюжету. И не благодаря совершенно неправдоподобно правдоподобной игре великолепных актеров. Не благодаря чумовым, потрясающим декорациям. Не благодаря даже музыке великого Вангелиса... А точнее, благодаря всему этому вкупе, благодаря волшебству ре-

* Достаточно вольный перевод:
Ты умрешь, как и жил, блеском на лезвии бритвы, в канаве, и никто о тебе не вспомнит.
Ты жил ради чувства, ощущения стали, Человек Чести...
Железная дева, who's else...


Главное при общении с андроидами — это выдержка. Вот сперва надо выдержать паузу, а потом уже открывать беспорядочную пальбу во все стороны.

жиссуры, которое превратило весь этот пестрый набор факторов в атмосферу, в дыхание ЖИЗНИ.

Сюжет я все-таки вынужден немного пересказать. Хотя и уверен, что фильм смотрели практически все. Но все же порядок есть порядок.

Итак, будущее. Пренеприятное будущее. Такое, к которому мы все дружной толпой и движемся (читайте Александра Казакова! Он даже в демоверсии хорошего не напророчит! И не врет ведь...). Ресурсов нет, атмосферы нет, животного мира нет, власть мегакорпораций, японское мировое влияние, полузаброшенные гигаполисы, тьма и дождь, который ничего не может уже смыть. И среди всего этого великолепия живут люди. Потому что жить-то надо. Деваться потому что некуда.

Нет, конечно, можно податься в дальний космос, в колонии, разводить кроликов и капусту. Многие даже подались, а остальные... остались. Вот о них и фильм.

А еще есть не просто дальний космос, есть еще космос ОПАСНЫЙ. И в этот опасный космос людям совсем подаваться не хочется. А осваивать вроде бы надо. Вот и придумали люди себе замену — свою полную аналогию, только искусственную. Нет, не полную. Более сильную физически и лишенную простых человеческих эмоций. И очень хорошо приспосабливающуюся. Называются эти искусственные люди репликантами (от replico — копия). А чтобы репликанты не позволяли себе лишнего, ограничили их жизнедеятельность четырьмя годами реальной жизни. И о них фильм.

Почему реальной? Это отдельная история. Репликанты ведь не просто так называются репликантами, а для того чтобы андроиды действительно могли подготавливать опасный космос для людей, люди просто переписали (реплицировали) им свою память. В готовые тела — готовую память. Но без эмоций. То есть при реальной жизни в четыре года имеется нормальное прошлое нормального взрослого человека. Угадали, фильм об этом.

Вот только наука просчиталась. Не нужно было планировать репликантам высокий уровень приспособляемости. Потому что репликанты приспособились к своей человеческой памяти. И воспитали в себе эмоции. И захотели жить. Захотели остаться людьми.

И тогда репликанты стали возвращаться на Землю. Чтобы найти корни, которых у них никогда (по меркам создателей) не было. А их стали, естественно, убивать. Это называлось «отправкой на пенсию». А полицейских специального отряда по «отправке на пенсию» назвали «бегущими по лезвию». Потому как работа такая: убил репликанта — хорошо, а ошибся — убил человека. А человека убивать нельзя. Так воспитывают правильных детей будущего правильные мамы.

И вот о таком человеке — бегущем по лезвию полицейском Рике Деккарте — и есть этот замечательный фильм. О том, как слабый, раздавленный от рождения бытом человек вынужден быть героем, потому что есть такая погань, которую принято называть «долг». О том, как вынужден убивать человек, у которого просто нет другого выхода. О том, как убивающий репликантов офицер полиции понимает, что убивает в них людей. Всю дорогу понимает.

Это фильм о боли, которая и есть жизнь. Которая театр. Которая игра. Жуткая и жестокая игра, в которой проигравший получает смерть. А выигравший — боль.



Киберпанк в классическом его проявлении. Постъядерная эпоха, постдемократическое общество, все пост... Только люди особенно не изменились — как были корыстными и жадными, так и остались.

О разном

Все это просто необходимо было сказать, потому что через некоторое время небезызвестная Westwood, как обычно, с не менее небезызвестной Virgin Interactive выпустили в мир великолепную игрушку, которая так и называется — Blade Runner. О которой, собственно, и речь.

Все-таки очень странная у нас страна (даже само название «страна» в великом и могучем намертво однокоренное со словом «странность», может, в этом все и дело?). Blade Runner — игрушка о четырех дисках. И поэтому в нее мало кто играл...

Логично? Ничего подобного! Диски нужно покупать в нужных местах, а не подбирать вдоль дороги! Тогда и цена будет соответствовать, и четвертый диск не заглючит в самый интересный момент. Но реальность такова, что в «Бегущего...» действительно играли немногие. Но те немногие игру знают, помнят и любят. До самозабвенности. До розовых пузырей и закатывания глаз. А по сему я с ними повспоминаю, а остальные пусть порасстраиваются. Авось и сходят в магазин и приобщатся. Оно того стоит. Поэтому игрушка все еще продается. Честное слово!

Забудем Филиппа К. Дика. Игра его нисколечко не касается. Мы переносимся в выживающий, перманентно апокалиптический мир Ридли Скотта. И в нем будем жить.

Действительно жить! Иначе Blade Runner не то что ни пройти, иначе в него и играть-то не стоит.

Эмоции

Westwood анонсировала игру как видеоквест. И действительно, вроде бы все условия соблюдены на отлично. Действительно видео — в игре использованы реальные декорации наряду с моделированными компьютерами и с не менее реальными спецэффектами. Играют настоящие живые актеры, а не куклы и не мультяшки. Часть из них пришла сюда из одноименного фильма, остальные с лос-анджелесской актерской биржи. Для моделирования использована аппаратура, тождественная аппаратуре, на которой моделировались материалы для фильма, только следующего, значительно более продвинутого поколения.



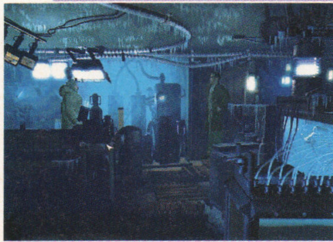




Квестовая линия тоже просматривается. Только без всяких глупых «посмотри в зеркало и переведи стрелки так, чтобы вода в раковину убежала...».

И все-таки это не видеоквест. Это жизнь.

Есть такой устойчивый термин, когда мы говорим о компьютерных играх — погружение. Используется он где ни попадя — от тетрисов до трехмерных шутеров. Может, вполне оправданно, однако... Вы часто погружаетесь в Quake? Любого номера, неважно? Никогда вы в него не погружаетесь, если вы, конечно, не законченный шизофреник. Возможно погружение





Вот так вот все и живут в это замечательное, вполне киберпанковское время. Живут себе и в ус не дуют, особенно когда есть патефон.



Тот же город, та же безнадега, та же жизнь. И такая же работа — расследовать преступления и уничтожать репликантов. Вот в эту жизнь и в эту работу мы и погружаемся в процесс игры, в экшн, в атмосферу. Но в саму игру?.. Да ни в жисть.

Или супермодные ролевики? Там нам все уши прожужжали своими погружениями разные любители Толкиена. Я тоже люблю Толкиена, но на хоббита никак не тяну, это так, к слову... нет там никаких погружений. Есть игра, роль, это факт, а жизни нет. Нежити зато много.

Про остальные жанры и говорить нечего. Разве что Omicron, но о нем я позже все скажу.

В Blade Runner погружение полное. Абсолютно полное. Играем мы за соратника киношного Деккарта, за «бегущего по лезвию бритвы» полицейского офицера Мак-Коя. Нет, некорректно... В игре мы — соратники киношного Деккарта, вот как надо!

Понятия «игра» и «жизнь» здесь не просто смешаны, они неразделимы. Как и в настоящем окружающем нас мире. Ощущение передать практически невозможно, его необходимо прочувствовать.

Детализация

Действие происходит там же и тогда же. То есть, как у Скотта, параллельно его культовому фильму. Лос-Анджелес. Будущее. В опасном космосе происходит бунт репликантов последней, наиболее совершенной модели «Нексус-6». Они захватывают космический корабль и на нем добираются до Луны. Уничтожив персонал лунной базы, четверо известных нам по фильму репликантов добираются до Земли, чтобы задать несколько вопросов своему создателю — Герберту Тайрелу, основателю компании «Тайрел-корпорэйшн», занимающемуся промышленным выпуском искусственных живых организмов.

С этими бунтарями мы не встретимся, с ними, естественно, «разберется» Деккарт Филиппа К. Дика и Ридли Скотта. Но четверка репликантов — не единственные представители искусственных людей на нашей планете. Бунты случались и ранее, да и отнюдь не факт, что «Тайрел-корпорэйшн» действительно делает репликантов ТОЛЬКО для глубокого космоса. Корпорация есть корпорация — кто заплатит, тот и получит желаемое. А репликантов можно создавать любыми — на самый изощренный или же самый извращенный вкус...

Для нас все начинается достаточно просто — на полицейский терминал поступает информация об ограблении магазина искусственных домашних животных. Ограбление необычное — часть животных пострадала (попросту убиты), человек будущего не способен на такие поступки. А значит, тут приложили руку репликанты. Расследование поручается единственному свободному на данный момент «бегущему», то есть нам, Рею Мак-Кою.

И начинается обычная полицейская работа офицера двадцать первого столетия.

Для работы у нас есть все необходимое. Первое и самое главное — наш личный персональный компьютер, что-то вроде современного palm-pilot, только круче. Вся информация, все улики «закладываются» в этот навороченный аналог записной книжки для последующей классификации и анализа.



Есть полицейский участок, в котором установлен оперативный компьютер, куда приходит вся информация о происшествиях в городе и где можно иногда пообщаться на нужные темы с коллегами или пострелять в тире, оттачивая мастерство снайпера (что потом не раз пригодится на улицах города). Там же, естественно, иногда присутствует ваш непосредственный начальник и эксперт-криминалист Дино Клейн, который оказывает вам необходимое содействие в вашем нелегком расследовании.

Есть тестовая система Войт-Кампфа — аппарат, регистрирующий подсознательные реакции испытуемого на вопросы и реплики тестирующего. Очень примечательный аппарат. Для того чтобы научиться им пользоваться, нужно окончательно перевоплотиться в «бегущего», принять существующую систему ценностей человека мира Blade Runner. Иначе ничего вы там не поймете. Реакции репликантов ничем не отличаются от реакций сегодняшнего нормального (хотя кто из нас нормальный...) жителя планеты Земля. Зато люди отличаются. С толку сбивает здорово — кто не играл, тот не поймет.

Есть квартира Мак-Коя, достаточно скромное по западным меркам жилище, хотя вокруг буквально разбросаны никому не нужные роскошные апартаменты. В квартире есть собака Мэгги (искусственная, разумеется), которую нужно (хочется!) кормить и ласкать. И где стоит великолепный компьютер будущего — то, что всем нам грезится иметь в собственном жилище. О! Это не простой компьютер! Кроме массы полезных и нужных девайсов, в него встроена система фотовидеореконструкции — так называемый «Эспер». С его помощью любую картинку можно крутить и вертеть в нужном нам для расследования ракурсе, выделять и увеличивать детали — да все что угодно делать, все, как в кино!

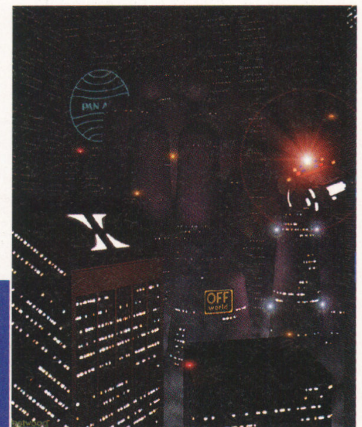
Есть средство передвижения — полицейский спиннер — обтекаемая автоподобная конструкция, которая летает туда, куда нам необходимо, нужно только указать бортовому компьютеру место назначения.

И есть город.

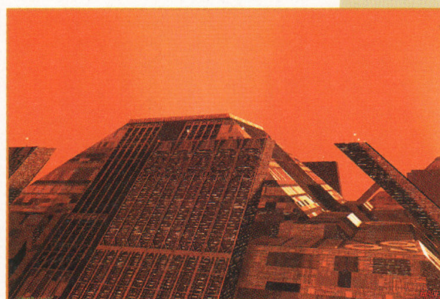
Город

Город подавляет разум. Он страшен, этот полумертвый останок полумертвой цивилизации. Это раковая опухоль, которая уже сгубила некогда цветущий организм планеты, но все еще существует сама по себе. И на ней, на этой опухоли, доживают последние паразиты, которым уже ничего не нужно, кроме пакетика японской суши (это рыба такая, если кто не знает) и возможности спрятаться за дверью маленькой квартирки вместе со своими безнадежно мертвыми надеждами. И завести себе хоть кого-нибудь, и заботиться об этом существе, потому что о самих себе заботиться уже поздно. И еще они боятся умереть. Потому что природа человеческая такова. Таков инстинкт. Безусловный и бесполезный.





Ужасный город. Жуткий, как внутренности киберпанка. И как тут люди живут? А может, и не живут; может, все они уже репликанты?



Мир, лишенный солнца, неба, животных…Остались только подделка на людей — андроиды и подделка на животных — роботы. Люди… а зачем нам люди?



И еще один инстинкт — отрицание собственной ущербности, собственного стремления к саморазрушению, энтропии. А значит, должен существовать какой-нибудь внешний фактор, на котором можно выместить всю свою безнадежную ненависть и страх. И такой фактор существует — репликанты.

Реализация

Игра нелинейна. В самом начале, при первом запуске, случайным образом выбирается один из четырех сюжетов, в котором нам придется существовать. Поменяться может все, что угодно. Тот хорошо знакомый господин, у которого вы покупаете себе боеприпасы, может оказаться репликантом. А может — человеком. Как и любой другой ключевой персонаж. Даже вы сами, сам Рей Мак-Кой, не знаете, кто он такой на самом деле, и не узнаете, пока не случится запланированная сюжетом развязка.

Этим ветвление не ограничивается. Все зависит от нашего конкретного поведения в конкретных случаях. Всего в игре десять различных концовок, и каждая из них одновременно непредсказуема и абсолютно логична. Все зависит от нашего настроения, от намерений и приобретенных навыков. Говорю же — ЖИЗНЬ!

Любовь, музыка и смерть

Любовь в «Бегущем…» есть. Большая и светлая, горькая и болезненная, искренная и лживая. Настоящая. Я не буду вам об этом рассказывать, это нужно пережить. А вот о музыке буду.

Вангелис не просто композитор. Он великолепный, потрясающий мастер психоделической, пронизывающей музыки, которая не может существовать сама по себе. Только в нашем разуме и сердце. Музыка будоражит и вдохновляет, она подавляет и призывает на подвиги. Она поясняет, что подвиги бывают подлыми и бесчестными, и тогда их все равно необходимо совершать. Ради благодарного человечества, которому ты и твои проблемы не нужны. Важен только результат — спокойный сон и возможность вовремя потреблять пищу.



И никого не волнует смерть. Убьете вы — люди так и будут продолжать спать и есть. Убьют вас — что ж, значит, убьют. Почем полфунта риса?..

А вот ВАМ смерть не безразлична. Потому что жизнь ваша и все смерти тоже ваши. И ваша виртуально-биологическая, и тех, кто получит смерть из ваших рук. В мире Blade Runner «пенсионное удостоверение» тоже означает бесплатный проезд.

Но только в один конец.

Заключение

Таких игр не было ни до, ни после. Ах, да, Omicron! А что Omicron? Просто парни из Eidos тоже прожили энное количество времени в мире Ридли Скотта и Westwood/Virgin. И сделали игру «по образу и подобию». Конечно, сюжет и движок абсолютно новые, но все остальное — из «Бегущего…» однозначно. И мир, и квартиры, и карманные компьютеры, и транспортная система, и домашние животные, и даже смена режимов перемещения и боя. Вот только идея другая. В «Бегущем…» вы изначально были ЧЕЛОВЕКОМ, неважно, в каком именно теле. А в Omicron вы — бестелесная виртуальность. А жить и умирать при таком раскладе не страшно, да и не нужно. Просто играть. MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

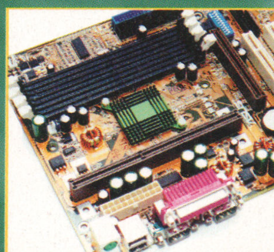
Читайте в этом выпуске:

Лето, хорошо, тепло... только с повышением температуры проводников увеличивается и их сопротивление, что ведет к ряду очень неприятных последствий для игроманов. Во-первых, компьютеры начинают перегреваться, что приводит к их зависанию. Во-вторых, проклятые провода от АТС до вашей квартиры так же нагреваются да еще в придачу и отсыревают от частых дождей, что приводит к ухудшению и так плохого качества коннекта. Так что мы не будем перечислять далее, а предложим вам альтернативное проведение досуга — в реальном мире. Для некоторых это звучит непривычно, но можно ведь пойти погулять, позагорать, покататься на роликах или даже искупаться. Для тех, кто все же предпочитает оставаться у компьютера, несколько советов. Если все вдруг начинает глючить и виснуть, сначала следует вычистить всю пыль из компьютера, а потому открыть корпус и/или снизить скорость overclocking'а. Если это не помогло, надо оценить работоспособность имеющихся вентиляторов и, возможно, раскошелиться на пару новых. Мы не рекомендуем пробовать нетрадиционные способы охлаждения для PC, такие, как прикладывание сухого льда, поливание водой, засовывание в холодильник или обдувание с помощью пылесоса. При всех манипуляциях с охлаждением начинки корпуса помните, что теплый воздух норовит подниматься вверх, а холодный — опускаться вниз, так что в некоторых случаях простое перемещение системного блока со стола на пол и снятие с него крышки решает проблему перегрева. Только не забывайте в этом случае почаще пылесосить пол. Тем же, кого данная погода ну никак не устраивает, мы рекомендуем отправиться в какое-нибудь более подходящее вашим климатическим вкусам место.

Nick A. Skokov

ТЕСТ 3D-ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

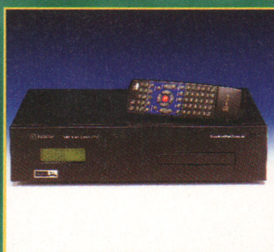
Кто важнее, CPU или VGA?



Мы опять тестируем игровую скорость нашего любимого компьютера, поочередно заменяя в нем процессоры и видеокарты, в надежде понять, на чем же можно сэкономить. Результаты пока не самые утешительные — чтобы все было круто, GeForce 2 GTS все же лучше купить, а она пока стоит явно больше $250. Ну и Coppermine погигагертистее не помешает.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

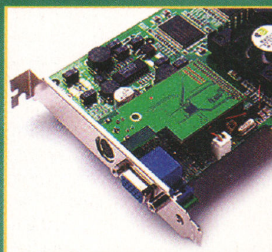
Больше звуков, хороших и... всяких



Этим летом все больше и больше компаний стремятся выпустить что-нибудь для MP3 или просто для какого-нибудь звука. Вот и в этом номере звуковые навороты и устройства для различных способов проигрывания музыки лезут как грибы после дождя.

ОБЗОР НОВЫХ 3D-УСКОРИТЕЛЕЙ С T&L

Еще больше треугольников...



Похоже, что от всем поднадоевших треугольников уже пора переходить к более сложным фигурам, поскольку треугольников современные ускорители выдают уже столько, что вручную вы ни в жизнь не нарисуете. Ведь тот же GeForce 2 GTS выдает уже 25 миллионов текстурированных треугольников.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

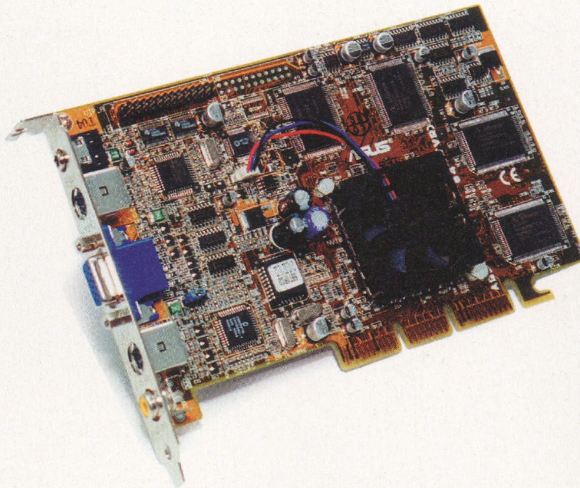
Еще мельче, чем ноутбуки

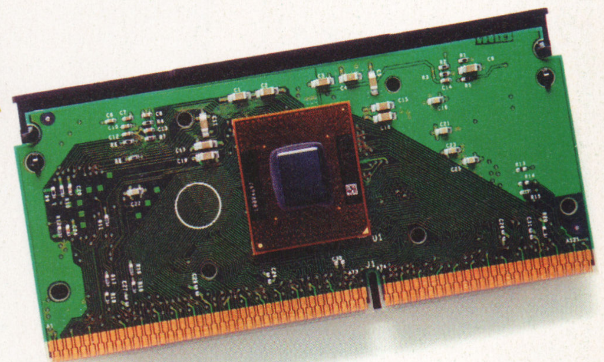


Одно время модно было играть в общественном транспорте в карманный tetris. Современные карманные компьютеры могут предложить вам гораздо больший ассортимент игр, в том числе ориентированных и на цветные дисплеи.

Nick A. Skokov, Lady Alice

Со времени последнего теста CPU+m/b прошло немного более полугода. Много это или мало? А вы возьмите компьютер годичной давности, который тогда считался хорошим, попробуйте поиграть на нем в свежую игрушку и сразу все поймете.





3D и камни

тестирование зависимости 3D-производительности от процессора и видеоускорителя

Давайте посмотрим на критерии и требования нашего предыдущего теста. Декабрь 1999 — требования к игровому компьютеру и рекомендуемая конфигурация. Все, кроме видеокарты и процессора, вполне попадало под следующее описание:

- ✔ ATX-блок питания;
- ✔ любая «мама» с AGP-слотом;
- ✔ DIMM 64 Mb PC100;
- ✔ любой винчестер объемом в несколько гигабайт.

Что изменилось?

ATX-блок питания, конечно, остался, но стал настолько стандартен в связи с практически полным отмиранием стандарта AT, который выжил, может, лишь в офисных компьютерах для секретарш, да и то вряд ли, что специально ATX теперь уже не упоминают — и так понятно.

Любая новая **«мама» с AGP-слотом** плавно перекочевала в любую новую «маму», которая умеет держать частоту 133 на шине и поддерживать новые высокоскоростные процессоры (хотя бы 800 МГц), то есть ее пора опять менять, если не удастся сапгрейдить BIOS, потому что частоты процессоров растут как на дрожжах. Ну и, конечно, теперь мы уже хотим от материнской платы не просто AGP, а AGP 4x или хотя бы 2x. Почему? Да все потому же, что объемы данных, прокачиваемых в видеокарту, с увеличением разрешений и цветности, норовят только расти и никак не снижаться.

RAM 64Mb PC100 — переросло более чем вдвое, потому как теперь это DIMM 128Mb PC133. Скажите спасибо, что пока не перешли на DDRRAM или еще какой-другой-RAM. Можно, конечно, остаться и с памятью PC100, докупив просто 64 Мбайт, но лучше поменять с доплатой, потому как дешевле.

Любой винчестер объемом в несколько гигабайт подрос и превратился в любой винчестер объемом 8 и более гигабайт.

А где же процессоры или хотя бы видеокарты? Вот теперь, после того как мы рассмотрели все остальные компоненты, можно перейти и к ним, родимым. Потому как известно, что один в поле не воин, и никакой процессор без всей остальной начинки корпуса вашего компьютера работать не будет, будь он хоть трижды Pentium III.

Процессоры и материнские платы

Технология изготовления кристаллов CPU неумолимо мчится вперед, позволяя печатать кристаллы по все более и более компактной технологии, что вместе со снижением напряжения питания позволяет все быстрее и быстрее их разгонять (одним из основных препятствий на пути к разгону является перегрев кристалла).

Как результат Intel уже продает Pentium III 900, а свежие «мамы» ориентируются на поддержку процессоров с частотой 1 ГГц и немного больше.

Для теста были взяты следующие процессоры с прилагающимися к ним материнскими платами.

Athlon 900MHz — один из самых быстрых K7 на сегодня.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Зачем на материнской плате менять напряжение?

Управление напряжением, подаваемым центральному процессору, является весьма тонким инструментом подстройки вашего компьютера в условиях его overclocking'a, то есть разгона. Конечно, обычно процедура разгона начинается с медленного повышения тактовой частоты системной шины (подразумевается, что при этом уже сняты все побочные препятствия для разгона, например фиксирующие частоту перемычки на системной плате или переходнике для процессора). Однако отнюдь не всегда стоит останавливаться на той частоте, после изменения которой компьютер уже не загружается: центральному процессору может попросту не хватать напряжения для адекватной работы на повысившейся частоте. Поэтому всегда есть шанс, что путем маленьких приростов вольтажа, подаваемого на ядро процессора, можно заставить вашу систему работать на более высокой частоте. Но, конечно же, нельзя забывать, что повышенное напряжение — это большой риск лишиться своей аппаратуры.

Имеет ли смысл менять системную плату, если она куплена в прошлом году?

В зависимости от того, когда именно в прошлом году вы приобрели ее, ответ может быть либо «да», либо «нет». Дело в том, что все основные анонсы на рынке системных плат произошли ближе к концу календарного года: закончилась эпопея с i820, появились специальные платы под AMD Athlon... Во многом зависит решение о покупке и от того, чего вы хотите с ее помощью достичь. Если вы собрались масштабно модифицировать ваш компьютер, меняя центральный процессор, материнскую плату и оперативную память, то вам, конечно, нужна плата, относящаяся к последнему поколению. А вот если весь апгрейд пока ограничивается только одним компонентом, то большого смысла менять одну «мать» на другую нет, когда и в новом вы собираетесь использовать процессор прошлого поколения. Единственное, что говорит за подобный апгрейд, — это переход с шины AGP 2x на AGP 4x; впрочем прирост, который вы получите, вряд ли окупит стоимость новой системной платы.

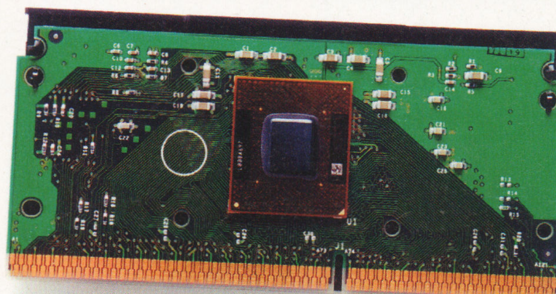


Чипсет Intel 440BX

Выпущенный практически два года назад, этот чипсет побил все рекорды популярности. Однако время берет свое. Многие современные возможности i440BX не поддерживает. Так, основной проблемой, связанной с применением i440BX (первым чипсетом, имеющим 100-мегагерцевую системную шину), является отсутствие у него поддержки, требуемой сегодняшними процессорами, частоты FSB 133 МГц. И хотя сам по себе чипсет на такой частоте в большинстве случаев функционирует нормально, частота, получаемая при этом на шине AGP, оказывается намного выше номинальной. Причина в том, что в i440BX реализовано только два коэффициента для получения частоты AGP из частоты FSB — 1:1 и 2:3. Intel 440BX является полностью синхронным. Это значит, что частота, на которой работает системная память, всегда равна частоте FSB.

Кроме отсутствия поддержки частоты FSB 133 МГц, i440BX не поддерживает режим AGP 4x, обеспечивающий вдвое большую скорость передачи данных по шине AGP, чем реализованный в i440BX AGP 2x. Это значит, что при использовании i440BX за такт по шине AGP передается только два четырехбайтовых пакета данных, что при частоте AGP 66 МГц составляет пропускную способность только в 528 Мбайт/с.

Третьим существенным недостатком i440BX является отсутствие поддержки современного протокола жестких дисков UltraDMA/66. Однако эту проблему производители системных плат легко решают установкой дополнительного UltraDMA/66-контроллера.



Процессор Intel Celeron.

ASUS K7V Slot A — VIA KX133 AGPset — первая «мама» на не AMD — чипсете для K7.

Celeron 533 — на самом деле есть и быстрее, но дороже.

ASUS CUBX — i440BX FCPGA — одна из самых новомодных «мам» под FCPGA.

Pentium III Coppermine 550 — и цена не кусается, и процессор хороший.

Pentium III Coppermine 933 — самое быстрое, что удалось достать.

ASUS P3V4X — PC133 AGP/4X VIA Apollo Pro 133A chipset — если не принимать во внимание существование i820 с RDRAM, которая стоит совершенно неприличных денег, и не увлекаться разгоном i440BX-чипсета до 133 МГц, то это все, что вам остается на сегодня (зато от приличной фирмы).

Motherboard ASUS 440BX CuMine

Материнская плата ASUS CUBX основана на чипсете-ветеране Intel 440BX и выполнена в форм-факторе ATX. Плата поддерживает процессоры Intel Pentium III и Intel Celeron с тактовой частотой от 333 до 733 МГц (максимальная частота процессоров на срок выхода материнской платы; более поздние процессоры с высокими частотами также поддерживаются). Унаследовав все основные характеристики традиционного 440BX, эта плата



Процессор Intel Pentium III Coppermine в исполнении FC-PGA.

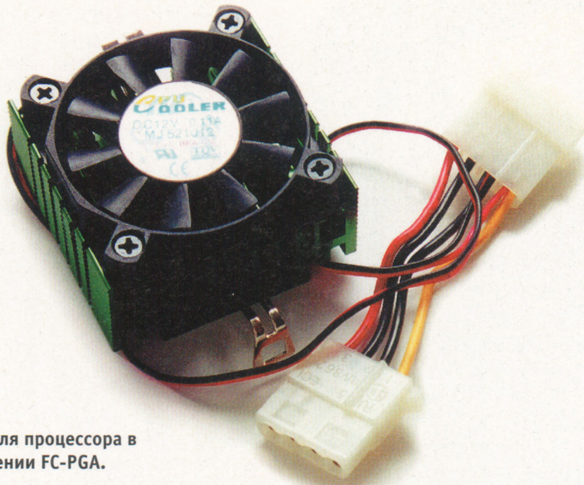
поддерживает и режим JumperFree, включаемый из программы BIOS, и работу с жесткими дисками в режиме Ultra DMA/66. Кроме того, ASUS 440BX CuMine оснащена слотом AGP 2x и системой PC Healing Monitoring для контроля за системным вентилятором и напряжением на плате.

Характеристики ASUS 440BX CuMine:

- поддержка Intel CuMine 300 МГц и выше;
- режим JumperFree;
- поддержка до 5 портов USB;
- шина AGP 2x;
- возможность перехода в режим Suspend-to-RAM;
- 4 разъема DIMM для памяти типа PC100 (напряжение 3,3 В);
- 6 слотов PCI и 1 слот ISA (опционально);
- поддержка системной шиной частоты в 66 и 100 МГц;
- UDMA/66 IDE-порт с функцией Bus Mastering.

Motherboard ASUS P3V4X Apollo Pro133A Slot 1

Материнская плата ASUS P3V4X Apollo Pro133A Slot 1 создана на базе довольно свежего чипсета компании VIA — Apollo Pro133A. Плата соответствует форм-фактору ATX и может работать с процессорами семейств Intel Pentium II, III (233 – 733 Coppermine) и Intel Celeron. Эта



Кулер для процессора в исполнении FC-PGA.

плата оснащена системной шиной, поддерживающей частоту до 133 МГц, может работать с памятью, соответствующей стандарту PC133 SDRAM, несет на себе разъем шины AGP 4x. Кроме того, на ней реализованы контроллер UDMA/66, активация по сигналу сетевого адаптера, модема или клавиатуры с мышью, а также механизм защиты системного блока от несанкционированного доступа. На плате применены технологии ASUS PC Health Monitoring и LDCM для контроля и обеспечения максимальной безопасности компьютера.

Характеристики ASUS P3V4X Apollo Pro133A Slot 1:

- поддержка процессоров Intel Pentium II/III, Intel Celeron;
- частота системной шины 133 МГц;
- 6 слотов PCI, 1 слот ISA, 1 слот AGP;
- 4 разъема для модулей памяти типа DIMM общим объемом до 2 Гбайт; поддержка стандартов PC133/HSDRAM;
- контроллер UDMS/66.

Motherboard ASUS K7V Slot A KX133

Основой для системной платы ASUS K7V Slot A KX133 выступает чипсет KX133, разработанный компанией VIA специально для поддержки процессоров AMD Athlon. Выполненная в форм-факторе ATX материнская плата поддерживает процессоры с тактовой частотой от 550 МГц до 1 ГГц. Новейший чипсет является первым в истории, расширившим пространство памяти для платформы x86 до 1,5 Гбайт при полной поддержке стандартов PC100, PC133 и VCM133.
На материнской плате реализовано много современных технологий: поддержка UDMA/66 для IDE, шина AGP 4x, слот AMR и возможность перехода в режим управления JumperFree. Кроме того, плата имеет порты USB, систему контроля HC Health Monitoring и AC97-кодек. Дополнительно к двум USB-портам, установленным на самой системной плате, пользователь может по желанию подключить еще два при помощи прилагаемого коннектора.

Характеристики ASUS K7V Slot A KX133:

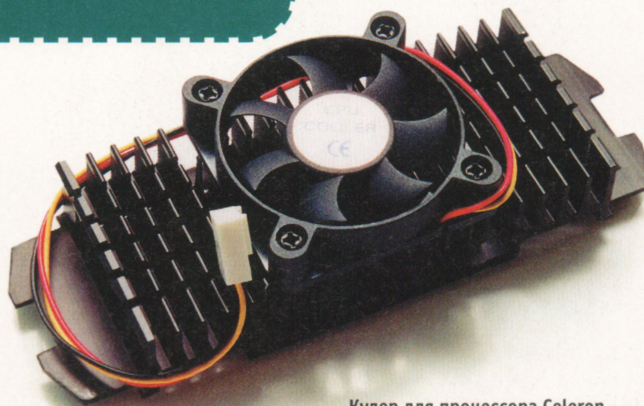
- поддержка процессоров AMD Athlon 550 МГц — 1 ГГц;
- новый слот AMR для модемных или аудиоадаптеров;
- частота системной шины до 200 МГц;
- поддержка 200/133 МГц Host/DRAM Clock;
- поддержка 3 модулей памяти, совместимых со стандартами PC133, PC100 и VCM133 SDRAM (3,3 В) общей емкостью до 1,5 Гбайт;
- 5 слотов PCI;
- возможность режима JumperFree;
- встроенный AC97-кодек и система мониторинга.

Видеокарты

3D-ускорители по своей сложности ни в чем не желают уступать центральным процессорам и стремительно несутся за ними, периодически даже обгоняя по числу элементов на кристалле, имея в качестве положительного фактора то, что GPU, в отличие от CPU, — вещь узкоспециализированная, а посему старинными

Кстати, еще о материнских платах

Intel, верная своей идее о том, что стандарты надо менять, а совместимость старого оборудования с новым — плохой знак, начала все активнее переходить от процессоров Slot 1 обратно к Socket 370, причем в связи с изменением технологического процесса — с 0,25мкм до 0,18 и 0,13 — напряжение питания процессоров, как и следовало ожидать, падает, что требует опять же замены материнской платы, если ее изготовители не предусмотрели новые напряжения, или хотя бы покупки нового переходника Socket 370 в Slot-1, умеющего понижать напряжение до необходимого новым процессорам.



Кулер для процессора Celeron.

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Как часто надо менять программу BIOS?

То, что содержимое BIOS вашего компьютера поддается замене, еще не означает, что его обновления выходят строго регулярно. Напротив, большинство изменений, вносимых в ту или иную версию этой программы, чаще всего связаны с обнаруженным багом или потенциально возможным конфликтом между программой BIOS и существующим аппаратным обеспечением. Другой случай, когда выпускается новая версия прошивки, — появление нового оборудования, которое принципиально не поддерживалось предыдущей версией программы. Наилучший способ определения необходимости апгрейда — визит на сайт производителя, где к каждой версии программы BIOS обычно прилагается полный список внесенных изменений. Можно положиться и на чисто экспериментальный метод: если, к примеру, вы заменили в своем компьютере процессор, а он отказывается запускаться, то быстрей ставьте назад старый камень и бегите за новой версией BIOS'а!

Почему после замены видеокарты буквы на экране стали размытыми?

Скорее всего, потому что вы выбрали, мягко говоря, не самую дорогую и качественную карточку. Производители дешевых карт обычно экономят на качестве такого важного и сложного устройства, как RAMDAC (установленный на адаптере ЦАП-преобразователь), который в результате плохо держит строгие фронты сигналов при резких переходах яркости. С другой стороны, дело может быть и в том, что на современных видеокартах по умолчанию включен режим сглаживания (anti-aliasing) экранных шрифтов, что, по идее, должно привести к повышению качества изображения, но иногда глюки в драйверах приводят к чрезмерному размазыванию шрифтов.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Какие из компонентов компьютера влияют на производительность в 3D-играх?

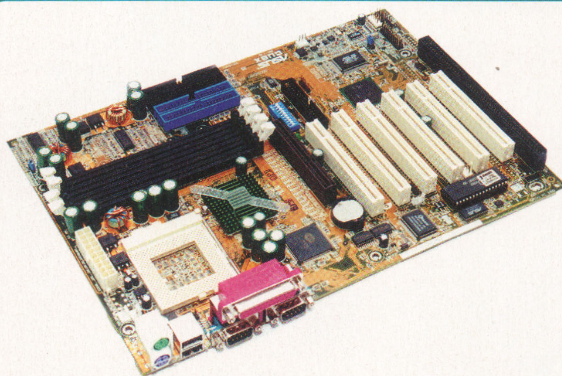
Ответ может показаться банальным — большинство! Так как между запросами различных устройств, составляющих ваш компьютер, неизбежно возникают коллизии, то чем совершеннее средства менеджмента этих устройств и чем выше их собственное быстродействие, тем меньше окажутся вынужденные простои, в которые попадает, среди прочего, и ваша видеокарта. Например, если в вашем компьютере видеокарта установлена в шину PCI, а логика материнской платы или отсутствие соответствующего обеспечения не позволяют этой шине работать в режиме Bus Mastering, то работа любой другой PCI-карты (например, звуковой) может привести к торможению графической подсистемы. С другой стороны, любой аппаратный компонент, требующий большого процессорного времени, также во время своей работы затормозит видео (сколько бы функций ни было переложено с плеч центрального процессора на 3D-акселератор, кое-что все равно остается). Так что надеждам спокойно посидеть и поиграть, пока CD-RW-привод производит резервное копирование вашего винчестера, вам вряд ли удастся.

Можно ли для игры использовать телевизор, если на видеокарте есть TV-выход?

Можно, но не нужно. TV-выход и HDTV-разъем — разные вещи, и если в режиме телевидения высокой четкости параметры изображения более или менее приближаются к современным установкам видеокарт, то в режиме обычного телевещания вы получите картинку в ужасном разрешении, с нечеткими деталями, а зачастую еще и дергающуюся, как будто при interlaced mode старых мониторов. TV-выход на видеокартах преследует цель обеспечения информационных средств для массовых мероприятий (начиная от конференций и кончая клубным турниром по Quake) без дополнительных затрат на дорогостоящее проекционное оборудование.

Чипсет Intel 820

В качестве современной замены i440BX Intel предложила новый i820, построенный по совершенно другим принципам. Поскольку i820 изначально разрабатывался как чипсет для процессоров с ядром Coppermine, вполне естественно, что им поддерживается 133-мегагерцевая процессорная шина: в число множителей для получения частоты AGP из частоты FSB добавлена 1:2.
К сожалению, частота шины в 66 МГц почему-то не реализована.
В i820 есть поддержка режима AGP 4x, обеспечивающего вдвое более высокую скорость передачи данных по шине AGP. Так, при работе шины AGP в режиме 4x за один стробирующий такт передается четыре пакета данных, что при ширине шины AGP 4 байта означает пропускную способность 1,056 Гбайт/с (против 528 Мбайт/с в режиме AGP 2x).
Незабытым оказался и протокол Ultra DMA/66. Таким образом, в i820 реализован полный перечень современных функций. С одним «но». Это «но» — поддерживаемая память. При разработке i820 основной упор был сделан на принципиально новую архитектуру памяти — RDRAM. Результат этих экспериментов таков: память в i820 работает на частоте 400 МГц, данные передаются по обоим фронтам сигнала (следовательно, частота передачи данных составляет 800 МГц), но шина данных имеет ширину всего 16 бит. В итоге пропускная способность шины памяти составляет в i820 1,6 Гбайт. Что весьма неплохо по сравнению с 800 Мбайт/с у PC100 SDRAM.
Однако не все так просто. Структура RDRAM такова, что она имеет примерно вдвое большее время доступа, чем SDRAM. Но и это только цветочки по сравнению с главным минусом RDRAM — ценой. На настоящий момент стоимость модуля RDRAM в 6–7 раз превышает стоимость модуля SDRAM аналогичного объема.



Asus CUBX

стандартными интерфейсами и прочими анахронизмами никак не ограниченная, так что и разрабатывать их проще.

3dfx Voodoo 3 3000 — пока VSA100 все еще не продается, остается самой правильной видеокартой, поддерживающей не только D3D, но и Glide.

ASUS AGP-V3800 Pro — TNT 2 Pro — одна из самых распространенных на сегодня видеокарт, так как еще не все перешли на GeForce.

ASUS AGP-V6800 — GeForce 256 32Mb — GeForce 2 GTS на момент теста был еще недоступен, так что пока это самая быстрая видеокарта на сегодня.

ASUS AGP-V6800 — GeForce 256 DDR 32Mb — еще более быстрый GeForce, который примерно на $50 дороже (за счет более быстрой памяти).

3dfx Voodoo 3

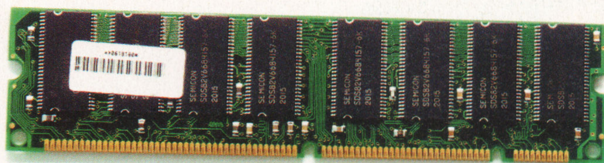
На этом чипсете выпускаются одноименные видеокарты, которые имеют как AGP-, так и PCI-интерфейсы. Особенностями сета является поддержка только 16-битной глубины цвета в 3D, правда, улучшенного качества за счет применения постфильтра, который, по словам 3dfx, выдает изображение в 22-битной глубине представления цвета. 3dfx утверждает, что чипсет работает с 32-битным цветом, а при формировании результирующего кадра глубина цвета понижается до 16 бит, при этом применяется технология сглаживания резких переходов между цветами, называемая дизерингом.
При этом возникают небольшие разводы при переходе от одного цвета к другому или сеточка, особенно заметная на полупрозрачных объектах.
Для некоторого сглаживания этих дефектов изображения и используется постфильтр.
В драйверах он включается переводом качества изображения в High. Также в драйверах есть возможность управлять самим дизерингом при формировании полупрозрачных объектов, то есть при альфа-смешении.
Существуют 2 вида реализации дизеринга: Smoother и Sharper.
В первом случае сеточка не образуется, но все еще заметны переходы между цветами, а во втором переходов практически нет, но зато видна сеточка.

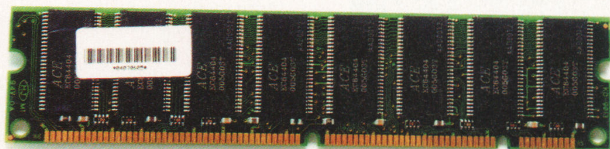
В целом отсутствие 32-битного цвета, когда все эти махинации по улучшению 16-битного цвета просто не нужны, является минусом данного чипсета (да и всего семейства 3dfx Voodoo 3), однако пока на рынке нет большого количества игр, где бы 32-битный цвет явно выделялся. Поэтому видеокарты этого семейства вполне конкурентоспособны.

Еще один недостаток Voodoo3 — это отсутствие поддержки текстур, больших чем







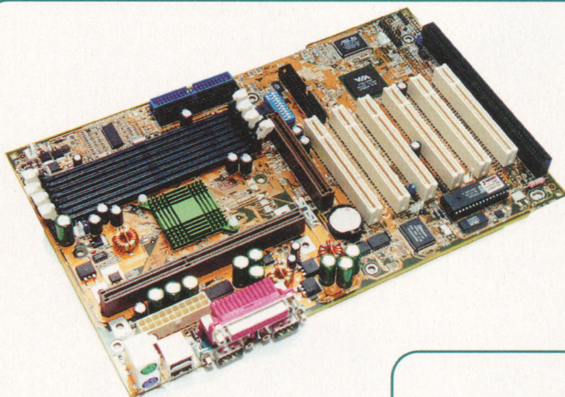


Модули памяти SDRAM.

256x256. Все текстуры, превосходящие указанный размер, приводятся к этой величине; в процессе преобразований неизбежна потеря качества воспроизведения текстур.

Тем не менее относительная дешевизна 3dfx Voodoo3, беспроблемная установка драйверов и качественная поддержка со стороны 3dfx дают много плюсов этой карте.

Asus P3V4X



Чипсеты от nVidia: Riva TNT2-A

Чипсет NVIDIA Riva TNT2-A представляет собой более новую модификацию чипа NVIDIA Riva TNT2, сделанного по 0,22 мкм технологии и имеющего частоту 143 МГц. На нем выпущено уже достаточно много видеокарт, например Leadtek WinFast S320 II Pro. В целом карты на TNT2-A ничем, кроме чипа от видеоплат на базе NVIDIA Riva TNT2, имеющих довольно высокие цены, не отличаются, а за счет изготовления по новой технологии стоят даже несколько дешевле. У удачных экземпляров плат удается как чипсет, так и память до частоты примерно в 180 МГц.

Чипсеты от nVidia: Riva TNT2 M64

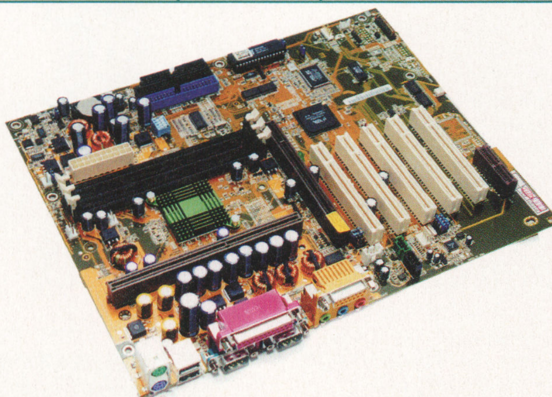
NVIDIA Riva TNT2 M64 пользуется большой популярностью среди подавляющего большинства фирм-производителей видеокарт благодаря своей низкой цене. Основным отличием этого чипсета от полноценного TNT2 является то, что в целях удешевления была урезана шина обмена с памятью до 64 бит, отсюда и название чипсета TNT2 M64. К слову, Vanta представляет собой то же самое, и уже больше

MTH

Такое положение дел с ценой и доступностью RDRAM заставило Intel в срочном порядке искать решение этой проблемы. Поскольку поддержка SDRAM в i820 предусмотрена не была, Intel разработала специальный контроллер-конвертор обращений по каналу Rambus к памяти SDRAM — MTH, который может быть установлен на системную плату к уже имеющимся трем хабам, входящим в состав i820. Однако этот контроллер, называемый согласно интеловской терминологии хабом, поддерживает только PC100 SDRAM, то есть независимо от частоты системной шины память работает всегда на частоте 100 МГц. Плюс к этому трансляция запросов, выполняемая MTH, также требует времени, что приводит к драматически низкой скорости работы i820 с SDRAM.

Кончились же эти фокусы с адаптацией под SDRAM совсем печально — из-за недавно обнаруженной ошибки в MTH Intel отозвала все платны на i820 с MTH.

Asus K7V



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Вентилятор на процессоре при работе начал громко скрипеть. Поддается ли он ремонту, или вентиляторы можно только менять?

Во-первых, снимите и прочистите его хорошенько. Как бы крепко ни был закрыт системный блок кожухом, какой бы хорошей ни была вентиляция внутри корпуса, пыль рано или поздно проникает вовнутрь и оседает на самых малоподходящих для этого деталях. Зачастую хорошей чистки оказывается достаточно. В противном случае дальнейшие действия зависят от типа вашего вентилятора. Если это дешевая модель, то резкие звуки сигнализируют о стирающейся пластмассе подвижных деталей, и такой вентилятор лучше действительно заменить от греха подальше, пока он не остановился во время работы. А вот если ваш вентилятор высокого качества и построен на паре подшипников, то проблему решит регулярная их смазка. Только ни в коем случае не используйте для этого машинное масло! Идеальный состав, который надолго вернет ваш вентилятор в состояние нормальной работы, — графитная смазка.

В каком случае на радиатор видеокарты следует прикреплять вентилятор?

Обязательно — при любой попытке разгона акселератора. Производитель выпускает свою видеокарту с вентилятором или без него, рассчитывая на ее эксплуатацию только в тех условиях, которые установлены фабричным способом. Если она перегорит в результате неудачного разгона, экспериментатору останется винить только себя самого. Впрочем, тут же действует и общая поправка на качество изделия: нередки случаи, когда производители на вентиляторах экономят, компенсируя повышенный риск перегрева чуть упавшей стоимостью. Наш совет: если вам не лень, ставьте дополнительно к радиаторам вентиляторы на любой современный 3D-акселератор.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что такое режимы энергосбережения и какие из них стоит использовать?

При включенном режиме контроля над расходованием энергии вы можете никогда не выключать свой компьютер (за исключением случаев критических неполадок в системе), постоянно держа его готовым к работе и вместе с тем не доводя его до износа. В зависимости от выбранного режима компьютер по достижении определенных вами условий может «впадать в спячку» как целиком, так и частично. Во втором случае приостанавливается работа выбранных вами устройств: диски винчестера останавливаются, а его головки паркуются; видеокарта перестает передавать сигнал на монитор и т. п. В режиме же suspend система делает «мгновенный снимок» состояния вашего компьютера и сохраняет его в оперативной памяти (suspend to RAM) или на жесткий диск (suspend to disk), после чего снижается подаваемое на материнскую плату напряжение, и она как бы «засыпает», ожидая активирующего сигнала или срабатывания таймера. Когда такое случается, система мгновенно восстанавливает состояние, запечатленное на «снимке», и сразу готова к работе.

На какой бок безопасней класть корпус (Tower) во время работы?

Положите его на правый бок — гирлянды кабелей и шнуров будут ползать по системной плате и забиваться в лопасти вентилятора. Положите на левый — материнская плата превратится в своего рода крышку на кастрюле с кипятком: все конвекционные потоки будут подниматься к ней, быстро повышая температуру внутри корпуса. Так что лучше всего ставьте свой корпус на днище, как ему и положено, и добавляйте дополнительные вентиляторы по мере необходимости.

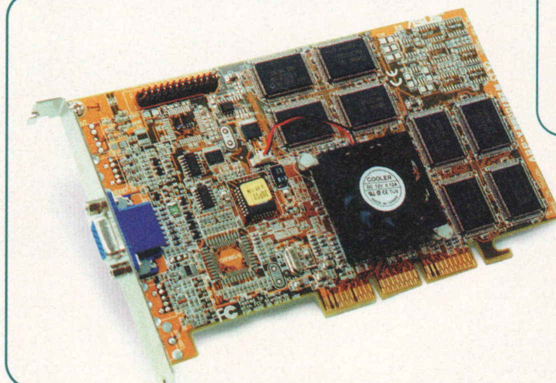


Чипсет VIA APOLLO Pro 133A

В то время как Intel делала ставку на RDRAM, ее главный соперник на рынке чипсетов тайваньская компания VIA начала продвижение технологии PC133 SDRAM. Пропускная способность памяти в этом случае составляет 1,064 Гбайт/с, что, конечно, несколько меньше, чем у RDRAM, но и стоит гораздо дешевле. Первым чипсетом с поддержкой PC133 SDRAM стал VIA Apollo Pro133, однако сейчас на рынке представлена уже его улучшенная версия VIA Apollo Pro133A. Это чипсет с классической архитектурой, так же, как и i820, поддерживающий процессоры со 133-мегагерцевой шиной, режим AGP 4x и UltraDMA/66. Полезной функцией VIA Apollo Pro133A является возможность тактовать память не только с частотой FSB, но и с частотами на 33 МГц меньшей или на 33 МГц большей, чем FSB.

3 месяцев выпускаются чипы с объединенным названием TNT2 M64 Vanta. Отличаются видеокарты с Vanta и TNT2 M64 только тактовой частотой чипа и памяти, которая у Vanta-карт немного меньше.





Asus V3800 (TNT2)

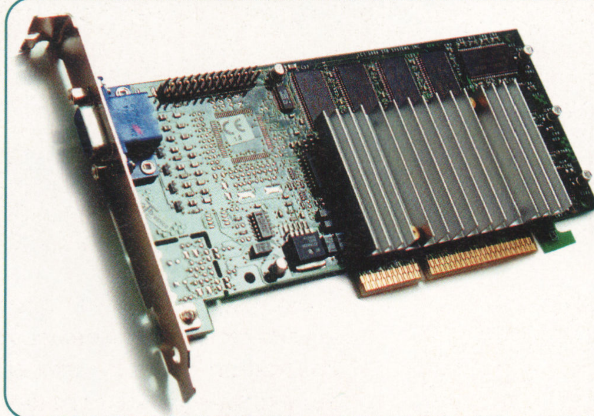
Основным недостатком урезанной шины является то, что карта очень плохо работает в 32-битном цвете, больше же различий не наблюдается, так как чипсет один и тот же.

Впечатления

Для тестирования мы использовали 3D Mark 2000 и Quake III. Выбор двух программ как основных тестовых был обусловлен тем, что это два наиболее общепризнанных теста производительности. Мы тестировали компьютеры при разрешении 1024x768 и 16- и 32-битном цвете. Разумеется, многие игры до сих пор работают и в меньших разрешениях, но, во-первых, всегда надо стремиться к лучшему, а во-вторых, как показали еще предыдущие тесты, при разрешении 640x480 все видеокарты и процессоры примерно одинаковы, так как для данного режима производительности всем хватает.

3D Mark 2000

После своего выхода в свет тест 3D Mark'99, выпущенный компанией FutureMark Co., практически сразу был признан как один из самых правильных тестов для видеокарт и процессоров, разумеется, с точки зрения игроманов, поскольку производительность в Business Winstone или DB/2-приложениях нормальному геймеру полностью по барабану. 3D Mark позволяет довольно неплохо оценить, насколько шустра ваша видеоподсистема при игре в современные трехмерные игры, которые работают через Direct3D, он же DirectX, он же в простонародии — «прямые дрова». После выхода обновленной и улучшенной версии 3D Mark'99 MAX фирма FutureMark переименовалась в MadOnion

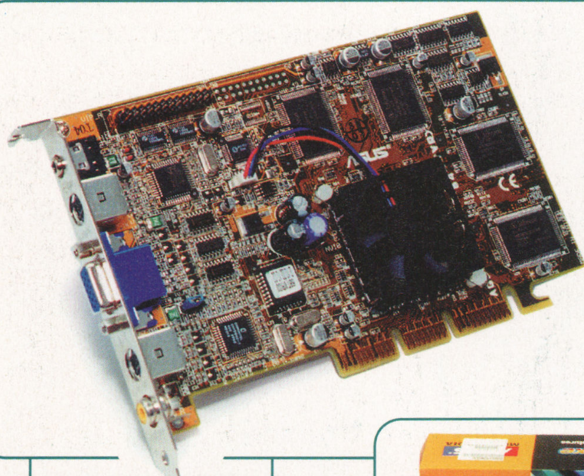


3dfx Voodoo3

и вплотную занялась разработкой нового теста на улучшенном (под DirectX 7.0) движке MAX-FX, который разрабатывает Remedy для своей 3D-action игры. В DirectX 7.0 уже присутствует поддержка T&L-engine (поддержка освещения

Учитывая всяческие неблагоприятные события на нашем рынке, существенного падения цен видеокарт, упомянутых в предыдущих статьях, так и не произошло.

и геометрической трансформации). Соответственно возможна как программная поддержка трансформаций и лайтинга, так и аппаратная, которая пока реализована только в семействе GeForce и скоро будет и у ряда



Asus V6800 (GeForce)

других. Кроме того, используемый в 3D Mark движок неплохо оптимизирован для различных процессоров в случае программного расчета трансформаций и освещенности, особенно под SSE для Pentium III-3 и под 3DNow!, то есть Athlon.

Все-таки чем больше в компьютере от «не Intel», тем оно, может, потенциально чем-то и лучше, но вот вероятность повиснуть от этого только растет. Когда вы наконец установите в правильном порядке все патчи, заплатки, апдейты и примочки, оно станет работать круче и быстрее, чем все остальное, но это для настоящих маньяков. Если же вы любите часто менять что-нибудь у себя в компьютере, не занимаясь переустановкой всего подряд software после этого, то наш вам совет — побольше от Intel.

AMD — работало замечательно, даже лучше, чем Intel CPU на VIA-чипсете. Один из специалистов, участвовавших в тестировании, сказал: «Видимо, глюки AMD в сочетании с глюками VIA взаимно компенсируют друг друга».

ASUS Apollo Pro 133 — чемпион по глюкавости. Уж и так мы с ним и эдак, разве что только с бубном вокруг не плясали, так нет, все равно периодически виснет.

А подробные результаты тестирования вы можете увидеть на диаграммах, размещенных на нашем CD.



Выводы

К сожалению для кошелька и к счастью для всего остального, технологии не стоят на месте, и то, что было хорошо и даже отлично всего семь–восемь месяцев назад, сейчас уже воспринимается как так себе, а иногда и просто никак.

Что вам порекомендовать? Если денег мало, купите себе любой наиболее дешевый процессор, который вам удастся разогнать хотя бы до 500 МГц. Видеокарта — пока еще можно обойтись разогнанной Voodoo 3 2000, хотя тут многое зависит от игр, вами предпочитаемых, ибо если Voodoo слабовата, то придется покупать GeForce, так как TNT2 на не самом быстром процессоре особого выигрыша не дает. Если финансы позволяют, купите себе GeForce 256 32Mb и какой-нибудь Coppermine, например Pentium III 600MHz стоит сейчас около $200. Если вас не смущает отход от Intel, то можете обратить свое внимание и на Athlon: за те же деньги вы получите несколько более быструю систему, так как продукция AMD все же дешевле. Если же деньги вы меряете исключительно на сантиметры, то Coppermine 900MHz и выше плюс GeForce 2 GTS — это именно то, что сейчас модно.

Редакция выражает благодарность фирме TechMarket www.5000.ru и сайту iXBT www.ixbt.com за предоставленное оборудование и информацию. MG

Чипсет VIA APOLLO KX133

Компания VIA разработала набор микросхем APOLLO KX133 специально для процессоров из семейства AMD Athlon. В расчете создать наиболее мощную базу для настольных PC, основанных на архитектуре x86, инженеры совместили в этом чипсете поддержку ставших уже традиционными шин AGP 4x, памяти PC133 и контроллеров ATA-66 с новой системной шиной, которая работает на тактовых частотах вплоть до 200 МГц. Выбор типа поддерживаемого процессора APOLLO KX133 не случаен: на протяжении последних месяцев AMD Athlon не раз показывал рекорды быстродействия и теперь серьезно претендует на звание лидера отрасли. APOLLO KX133 стал для процессорной платформы AMD Athlon первым набором микросхем, реализовавшим все достоинства шины AGP 4x, которая ранее была доступна исключительно пользователям Intel. Благодаря усовершенствованному контроллеру шины памяти APOLLO KX133 позволил создавать на своей основе системы, использующие DRAM-память стандартов PC133 и VC133 общим объемом до 2 Гбайт, тем самым обеспечивая необходимые скорость и пропускную способность для самых требовательных к системным ресурсам приложений. Наконец, асинхронная масштабируемая системная шина Alpha EV6 с функцией DDR удвоила традиционные показатели пропускной способности этой основной магистрали современного компьютера. APOLLO KX133 построен по классической схеме с двумя мостами: функцию северного осуществляет микросхема VT8371, южного — VT82C686A.

Куда втыкать Athlon?

Lady Alice

Плата от ASUS K7V

Про системные платы для Intel-процессоров было написано достаточно много, в отличие от плат под AMD Athlon, поэтому мы приведем здесь более подробное описание последних.



Итак, процессоры AMD Athlon вполне успешно продаются уже более полугода. Благодаря своей низкой по сравнению с Intel Pentium III стоимости и высокому быстродействию новый CPU от AMD завоевал себе право на жизнь. Однако из-за того, что AMD пошла «своим путем» и стала использовать для Athlon не только свой процессорный разъем Slot A, но и отличную от интеловской GTL+ системную шину EV6, новый процессор требует собственных системных плат, выполненных на специально разработанных чипсетах. Первый такой чипсет, AMD 750, AMD анонсировала вместе с первыми моделями Athlon. Правда, этот набор логики обладал лишь характеристиками, аналогичными i440BX, а значит, должен был быстро устареть. Именно поэтому, по замыслу AMD, срок службы этого чипсета был недолог. Ему на смену быстро должны были прийти чипсеты от других производителей, в частности VIA, SiS и ALI. Собственно, этого мы и ждали в конце прошлого года: практически вслед за выходом первых Athlon свой чипсет под него, Apollo KX133, объявила и VIA. На самом деле все оказалось не так просто. Промышленное производство VIA Apollo KX133 началось совсем недавно, остальные же компании пока так ничего и не объявили, и одним из первых производителей системных плат на KX133 стал ASUS.

Чипсет

Коротко остановимся на особенностях набора логики, на котором они выполнены.

С точки зрения основных возможностей, предоставляемых VIA Apollo KX133, этот чипсет практически полностью аналогичен VIA Apollo Pro133A. Главным же различием между ними, естественно, является поддержка различных типов системной шины. VIA Apollo KX133 спроектирован для поддержки используемой в AMD Athlon шины Alpha EV6, данные по которой передаются по обоим фронтам сигнала с частотой 100 МГц. Это означает, что фактическая частота передачи данных между процессором и чипсетом в VIA Apollo KX133 составляет 200 МГц, что при ширине шины 64 бита соответствует пропускной способности 1,6 Гбайт/с. Для сравнения: пропускная способность используемой в системах Intel Pentium III133-мегагерцовой процессорной шины GTL+ составляет всего 1,06 Гбайт/с.

Следует иметь в виду, что KX133 предназначен для применения в системных платах с процессорным разъемом Slot A. Для использования же в системных платах Socket A (процессоры под Socket A AMD намерена производить в самом ближайшем будущем) VIA предложит модификацию чипсета KX133 — KZ133.

Основным же преимуществом нового VIA Apollo KX133 по сравнению со старым AMD 750 является поддержка PC133 SDRAM. AMD 750, обладая синхронной архитектурой, не мог обеспечить функционирование системной шины и шины памяти на разных частотах. В KX133, основанном на асинхронных принципах, заложенных в VIA Apollo Pro133A, эта проблема решена. Так что в то время как процессорная шина использует несущую частоту 100 МГц, память на плате на KX133 может работать и на 133 МГц. Это означает, что пиковая пропускная способность подсистемы памяти в KX133-системах может достигать 1,06 Гбайт/с против 800 Мбайт/с у систем, основанных на AMD 750. С учетом того, что на настоящий момент пропускная способность шины памяти — самое узкое место в Athlon-системах, увеличение пропускной способности этой шины — одна из первоочередных задач для создателей наборов логики. Однако даже увеличение частоты памяти в VIA Apollo KX133 на 33% не дает нужного результата: пропускная способность памяти остается меньше пропускной способности системной шины. Поэтому с точки зрения сбалансированности лучшими чипсетами под AMD Athlon, обеспечивающими наибольшую производительность, будут являться наборы логики, поддерживающие DDR SDRAM.

Значительным преимуществом VIA Apollo KX133 по сравнению с AMD 750 является поддержка AGP 4x. К этому следует добавить, что в платах, построенных на AMD 750, многие видеокарты, в частности на чипе NVIDIA GeForce256, не работали даже в режиме AGP 2x. С KX133 таких проблем быть не должно. Режим AGP 4x должен обеспечить более скоростную прокачку текстур

через шину AGP, поддерживаемую всеми современными видеоакселераторами. Однако, как показывает практика, современные приложения пока не готовы задействовать всю мощь AGP 4x. Правда, вполне возможно, что эта ситуация может измениться с началом использования в системах DDR SDRAM, так как пока пропускная способность памяти в лучшем случае равна пропускной способности AGP 4x. А ведь память, помимо AGP, эксплуатирует еще и процессор с PCI-устройствами.

Slot A

Будучи предназначенной для использования с процессором AMD Athlon, ASUS K7V оборудована процессорным разъемом Slot A. С одной стороны, это не должно сулить никаких проблем, так как в настоящий момент все выпускаемые Athlon предназначены для установки именно в этот слот. С другой стороны, не следует забывать о том, что на рынок в ближайшее время будут выпущены новые CPU, основанные на ядрах Spitfire и Thunderbird. Отличительной особенностью этих процессоров будет интегрированный в ядро кэш второго уровня. Это означает, что необходимость в процессорной плате для Athlon, на которую сейчас припаиваются микросхемы кэша L2, отпадет. Соответственно для уменьшения расходов на производство AMD откажется от использования процессорного картриджа и перейдет к выпуску процессоров, устанавливаемых в 462-контактное гнездо Socket A. И хотя в планах AMD есть и слотовая версия Thunderbird, вряд ли ее производство продлится долго. Ну а Spitfire вообще будет исключительно сокетовым процессором. Что же касается возможности использования переходников Slot A в Socket A, то тут ситуация весьма запутана. По крайней мере, вряд ли подобные переходники будут представлены на рынке так же широко, как Slot 1 — Socket 370-адаптеры, если они все же будут представлены. Так что, покупая сейчас плату со Slot A, в частности ASUS K7V, необходимо отдавать себе отчет в том, что, возможно, будущие процессоры с форм-фактором Socket A, например Spitfire, установить в нее не удастся вообще. В то же время плат с Socket A на рынке пока нет. Так же, как и чипсет под этот разъем, VIA Apollo KZ133 пока не анонсирован.

Память

Говоря о памяти, следует отметить поддержку K7V и экзотической VCM SDRAM, представляющей собой буферизированный многоканальный вариант PC133 SDRAM, производимой пока что только NEC.

Так же, как и все остальные последние платы от ASUS, K7V имеет два варианта установки частоты процессора, переключение между которыми осуществляется специальным джампером. Первый — безджамперный, когда частота системной шины устанавливается в BIOS Setup. Второй позволяет устанавливать частоту FSB при помощи блока из четырех dip-переключателей, припаянных на плате перед слотами DIMM. Коэффициент умножения же у AMD Athlon зафиксирован в процессоре (а точнее, определяется положением ряда элементов на процессорном картридже), потому никаких средств для его изменения ASUS K7V не предлагает.

DDR SDRAM

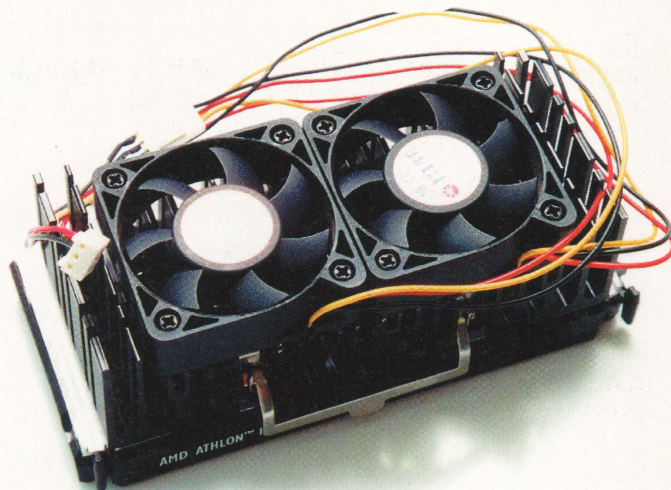
Технология DDR SDRAM обеспечивает передачу данных на обоих фронтах сигнала и при несущей частоте 100 или 133 МГц обеспечивает пропускную способность подсистемы памяти 1,6 Гбайт/с или 2,1 Гбайт/с соответственно. Чипсеты под AMD Athlon от VIA и AMD с поддержкой DDR SDRAM должны появиться примерно к осени, а пока придется довольствоваться только поддержкой обычной PC133 SDRAM, реализованной в KX133.

Слот AGP Pro

K7V, вслед за ASUS P3C2000, стала второй системной платой, оборудованной слотом AGP Pro. Хотя этот слот имеет несколько большее число контактов, нежели обычный AGP, он без проблем совместим с обычными видеокартами AGP 1x/2x и 4x. Суть его отличий от привычного AGP 2.0 заключается в том, что к обычному разъему AGP по краям добавлены выводы для подключения дополнительных цепей питания 12 В и 3,3 В. Эти цепи призваны обеспечить увеличенное энергопотребление видеокарты, позволяя ей потреблять до 110 Вт.
С практической точки зрения наличие на K7V слота AGP Pro дает возможность использовать с этой платой, например, некоторые видеокарты на базе NVIDIA GeForce256 с 64 Мбайт памяти. Во избежание неправильной установки обычных AGP-видеокарт в более длинный слот AGP Pro первые 20 контактов слота, не используемые обычными видеокартами, заблокированы специальной заглушкой.

Встроенный звук

Одной из функций чипсета является реализация программной AC'97 звуковой карты. Для этого на K7V установлен кодек от Cirrus Logic CrystalClear SoundFusion CS4299, обладающий базовыми возможностями. Использование программного звука хоть и отнимает до 10% процессорных ресурсов, тем не менее удешевляет систему за счет отказа от отдельной звуковой карты. Для тех же пользователей, которые не хотят жертвовать ресурсами и желают иметь более качественное звучание, получаемое посредством установки PCI-звуковой карты, ASUS K7V позволяет отключить звук AC'97 как через BIOS Setup, так и аппаратно — перемычкой.



2-вентиляторный кулер для процессора AMD Athlon.

Облом для overclocker'ов

Системная шина EV6, применяемая в системах, построенных на AMD Athlon, не очень-то дружественна оверклокингу. Из-за того, что данные по ней передаются с частотой 200 МГц, малейшее повышение этой частоты может вызвать резкое ухудшение стабильности системы. Поэтому гораздо лучший метод разгона AMD Athlon — изменение коэффициента умножения процессора. Однако эта процедура от системной платы не зависит и выполняется либо перепайкой элементов на процессорной плате, либо с помощью специальных устройств, подключаемых к технологическому разъему процессора. Таким образом, говоря о возможностях разгона на платах под AMD Athlon, следует иметь в виду, что они носят чисто теоретический характер, так как вряд ли могут быть применены на практике.

Именно в силу перечисленного набор из 24 значений частот FSB, которые можно установить на K7V, начиная с 90 МГц и заканчивая 155 МГц, не должен внушать особого оптимизма. Скорее всего, воспользоваться такими широкими возможностями не удастся.

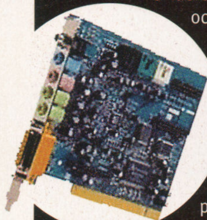
Что касается изменения напряжения питания процессора, то ASUS K7V предлагает и такую возможность. Напряжение можно изменять вручную от 1,3 до 2,05 В с шагом 0,05 В. Поэтому, если вы по каким-либо причинам не хотите пользоваться установкой по умолчанию, сжечь процессор, подав на него повышенное напряжение, проще простого. К тому же на плате имеется джампер, позволяющий увеличить напряжение, подаваемое на AGP, память и чипсет до 3,56 В. MG

ЖЕЛЕЗНЫЕ

Этим летом все больше и больше компаний стремятся выпустить что-нибудь для MP3 или просто для какого-нибудь «звука». Вот и в этом номере звуковые навороты и устройства для различных способов проигрывания музыки лезут как грибы после дождя.

Слухи о гибели A3D преждевременны

Основанная на чипсете Vortex2 карта SQ2500 представляет собой, так сказать, второе поколение технологии A3D. На ней реализована акселерация по стандарту A3D 2.0, мощнейший wavetable-синтезатор на 576 голосов, поддержка 76 потоков с акселерацией по DirectSound 3D (DirectSound-синтезатор на 92 потока), а также поддержка 4 динамиков. Предыдущее поколение карт Vortex2 имело серьезные проблемы со степенью загруженности центрального процессора во время работы в A3D-режиме, а также отсутствием поддержки стандарта EAX. Обе эти проблемы были успешно решены после выхода SQ2500 с обновленными драйверами (версия 2048). Звуковая карта в режиме полного дуплекса может производить цифровое воспроизведение или запись с частотой в 48 КГц, осуществлять конвертацию частоты семплирования с интерполяцией по 27 точкам. На карте реализовано 6 разъемов: 2 линейных выхода на передние и на задние колонки, линейный и микрофонный входы, game/MIDI-порт, а также коаксиальный S/PDIF-выход. По качеству звучания с SQ2500 из современных карт может сравниться разве что Sound Blaster Live!. Если по части работы с музыкальными редакторами лучшую из них определить сложно, то в играх, использующих трехмерный звук, преимущество A3D 2.0 очевидно, так как позиционирование виртуального источника звука в шести направлениях (не только справа/слева и спереди/сзади, но и сверху/снизу) сегодня, как никогда, актуально в action-играх.



Музыкальный сервер — на смену музыкальному центру

Компания ReQuest Multimedia Inc. объявила о начале поставок на рынок своей новейшей разработки — электронного модуля AudioReQuest Digital Music System (DMS), который является первым полноценным компонентом для подключения к домашним музыкальным стереосистемам. Он не только позволяет управлять собой через подключение к персональному компьютеру, но и ориентироваться на связь с Internet! Представитель компании заявил по этому поводу: «Прослушивание музыки напрямую с компакт-дисков скоро станет делом прошлого... наш DMS работает в качестве своего рода музыкального сервера, оцифрованной музыки с компакт-дисков и компьютеров, а также записывать музыку с аудиокассет, виниловых дисков и радио. Емкость жесткого диска позволит устройству сохранить не менее 300 ч высококачественных записей. Самая же интересная возможность Digital Music System — это связь с Internet посредством подключения к компьютеру (через Ethernet-сеть, параллельный или USB-порт). Выйдя в Сеть, DMS подсоединяется к центральному



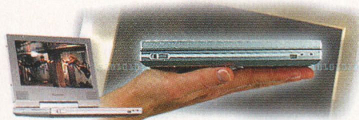


обеспечивая простой и быстрый доступ к огромным музыкальным коллекциям». Digital Music System обладает встроенным жестким диском и программным обеспечением для проигрывания и записи MP3-файлов. Благодаря этому пользователь может всего-навсего однажды проиграть на компакт-диск DMS, а система запомнит его содержимое в сжатом формате и заложит в ведущуюся музыкальную базу данных. Имея встроенный CD-проигрыватель, аналоговые стереовходы и сетевой коннектор, Digital Music System может осуществлять передачу хранилищу, в котором уже на сегодняшний день хранится более 6000 песен, а в будущем коллекция будет постоянно пополняться. Также через Internet реализуется апгрейд программного обеспечения для Digital Music System и возможность онлайновой покупки музыкальных альбомов.

Четыре ведущих производителя

на рынке плоских панельных (ЖК) мониторов — Hitachi, IBM, Sharp и Toshiba — после продолжительных коллективных консультаций приняли стандарт, описывающий следующее поколение интерфейса для цифровых панельных мониторов, поддерживающих высокие разрешения. Новый стандарт является логическим продолжением существующей спецификации Digital Visual Interface (DVI) и называется Digital Packet Video Link (DPVL). Как следует из его названия, новый формат будет использовать пакеты данных для передачи по самым разнообразным мультимедийным протоколам в высоком разрешении. DPVL уже получил одобрение специализированного международного форума «Симпозиум по информационным дисплеям». DPVL основан на присоединении к каждому посылаемому на дисплей пакету заголовка, что позволит ЖК-мониторам приобрести такие интересные функции, как несколько экранов в одном, поддержка высоких разрешений, усовершенствованное кодирование сигнала, обработка нескольких входящих потоков мультимедийной информации, коррекция ошибок, масштабирование для различной плотности пикселов, а также независимость от используемой операционной системы и архитектур самого монитора. Ну и, разумеется, что особо интересно для нас, внедрение общего

НОВОСТИ



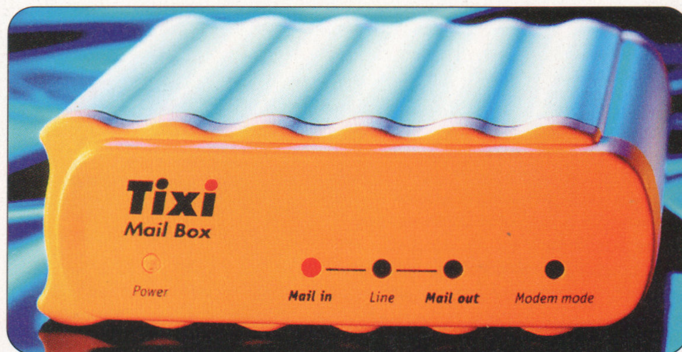
стандарта обещает привести к заметному снижению цен на эти крайне привлекательные устройства.

Компания Panasonic пролила свет

на свои планы, касающиеся будущего цифровой музыки, на которое фирма стремится оказать непосредственное влияние при помощи новой линейки своих продуктов для работы с аудио- и видеодисками в формате DVD. На рынке эти устройства должны появиться в середине лета под брендовыми марками Panasonic и Technics. Почувствовав наметившийся на рынке сдвиг в сторону массовой популярности DVD-устройств (в первую очередь ориентированных на простых потребителей), Panasonic анонсировала широкий спектр новых устройств, начиная с самих приводов (как стационарных, так и переносных) и заканчивая специализированными блоками-ресиверами и наборами высококачественных колонок. Помимо узлов для персональных компьютеров, планируется также выпуск и нескольких моделей самостоятельных аудио/видео DVD-проигрывателей.

К разряду маленьких сенсаций

можно отнести новый модем Mail Box, разработанный компанией Tixi. Этот симпатичный внешний агрегат, выполненный в неформальном дизайне и веселых тонах, примечателен не своими скоростными характеристиками или возможностями апгрейда. Нет, Mail Box служит для — не более и не менее — автономной связи с почтовым ящиком на сервере провайдера, даже при выключенном компьютере! Этот процесс можно инициализировать вручную простым нажатием на кнопку, а можно задать модему график установления соединений. Кроме того, Mail Box реагирует на сигнал о поступлении в ящик новой почты. Tixi выпускает свой новый продукт в двух модификациях: если Mail Box рассчитан на обычного пользователя, то Mail Box Pro позиционируется как «интеллектуальный» модем для почтового сервера небольших ЛВС. Есть в Mail Box и другая примечательная возможность: он может оперировать электронной почтой не только в автономном режиме, но и вообще не прибегая к транспортным услугам Internet. Вместо этого модем связывается по заложенной в него телефонной линии с целевым почтовым ящиком и производит выгрузку почты. В стандартной комплектации Mail Box поставляется с 2 Мбайт оперативной памяти, в расширенной — с 4 Мбайт, однако по специальному заказу объем памяти бывает расширен вплоть до 36 Мбайт, что с лихвой хватит на полноценный почтовый обмен небольшой организации. Кроме того, память Mail Box является энергонезависимой, и перебои с питанием никак не приведут к потере сообщений. Mail Box работает как на аналоговых, так и на ISDN-линиях.



VideoLogic Systems

Подразделение компании Imagination Technologies обновило свой модельный ряд семейством колонок Sirocco Crossfire. Долгое время компания акцентировала свое внимание на изготовлении различных инновационных продуктов на рынке 2D/3D-графики, в частности — довольно популярных видео-акселераторов, основанных на технологии PowerVR, нашедших широкое признание как в компьютерной области, так и в сфере игровых приставок. Однако примерно год тому назад VideoLogic внезапно начала свою экспансию на рынок аудиоустройств для персональных компьютеров, в первую очередь — колонок, удовлетворяющих стандартам звука hi-fi. Семейство колонок Sirocco — это высокопрофессиональная техника, созданная для истинных ценителей звука. В набор входят сабвуфер (MDF-корпус с защищенным от электромагнитного излучения басовым динамиком), 4 колонки-сателлита (два для нижних и средних частот и два для высоких), тоже надежно экранированные, а также мощный усилитель (до 100 Вт выходной мощности), вынесенный в отдельный блок. Воистину, о таком наборе мечтает каждый истинный геймер! MG

Цифровая эра на марше

Sony выпустила на рынок оригинальную новинку — цифровой фотопринтер UP-DP10, который служит для получения отпечатков размером 4x6" на самых разнообразных носителях (включая матовые, прозрачные или обладающих рельефной текстурой). На печать одного листа уходит 1,5 мин, при этом рабочее разрешение составляет 300 точек на дюйм, т. е. размеры изображения — 1162 на 1536 пикселов. Очень оригинально решен вопрос с расходными материалами: пользователю не нужно более заботиться об уровне чернил или соответствии заложенной в принтер бумаги его запросам. Вместо этого для UP-DP10 продаются готовые картриджи, в которые заложены как бумага, так и чернила. Каждый картридж рассчитан на 25 отпечатков и прост для установки, как никакой другой. В зависимости от того, какой цифровой камерой сделаны ваши снимки, вы можете приобрести картриджи как в стандарте 3:2, так и 4:3. Разумеется, картриджи отличаются и видом применяемой бумаги, к примеру существуют даже специальные наборы для изготовления наклеек. Фотопринтер UP-DP10 можно подключать к компьютеру как через параллельный, так и через USB-порт, а из операционных систем его пока поддерживают Windows 9x и MacOS 8.6 и выше. Качество отпечатков, полученных на принтере, впечатляет: они практически неотличимы от аналогичных фотографий, обработанных в фотолаборатории. Принтер на уровне своего драйвера поддерживает режим автокорректировки изображения по цветовой гамме и контрастности. Благодаря же своему удачному дизайну (вертикальная стойка) UP-DP10 займет совсем мало места на рабочем столе пользователя.



GeForce2 GTS

Mega Pixel

На рынке 3D-акселераторов случился прорыв такого масштаба, какого мы еще никогда не видели, и не известно, увидим ли еще когда. За одну-единственную неделю все лидеры отрасли вышли в народ с анонсами своих новых продуктов. Первой предварительный обзор своей карты Voodoo 5 (5500) опубликовала 3dfx. Это произошло на выходных... В понедельник последовал ответ ATI – объявление о выходе летом революционного чипсета Radeon 256. Во вторник героем дня стала компания Matrox, выступившая с анонсом грядущего G450 (который, правда, в большей степени ориентирован не на игровой, а на деловой сегмент рынка). И наконец, в среду жирную точку поставил лидер – nVidia, обнародовав долгожданный чипсет NV15.

Первым делом внесем ясность: официальное название графического процессора второго поколения, разработанного nVidia, — не GeForce 2, как иногда пишут в обзорах, а GeForce2 GTS, где под загадочной аббревиатурой GTS скрывается термин GigaTexel Shader, то есть новый механизм аппаратного затенения.

На сегодняшний день скорости 3D-акселераторов (выражающиеся, конечно же, в набившем оскомину fillrate) достигли такого уровня, что их дальнейшее увеличение оказывает все меньше влияния на качество традиционного 3D-рендеринга. В принципе если видеокарта обеспечивает при фиксированном разрешении вывод 60 кадров в секунду, то любой прирост скорости, ориентированный на повышение fps, оказывается в конечном итоге практически бесполезным, потому что 60 fps является своего рода пороговым значением, после которого глаз игрока уже не улавливает дальнейших изменений*. Поэтому с недавнего времени новые открывающиеся ресурсы мощности акселераторов принято направлять на обогащение сцены количеством и, конечно же, качеством графических деталей. В этом направлении движутся все лидеры отрасли: nVidia активно продвигает свой механизм T&L, 3dfx делает ставку на T-Buffer и полноэкранное сглаживание, а ATI предлагает свои технологии Charisma Engine и Pixel Tapestry. Последняя же новинка — GeForce2 GTS — сохраняет все удачные наработки, знакомые нам по GeForce 256, сочетая их с повысившимся качеством изображения и увеличившимся ресурсом быстродействия.

В отличие от своих основных конкурентов, nVidia не стала делать разрыва между анонсом нового чипсета и началом промышленных поставок.

В свое время, выпустив GeForce 256, nVidia совершила качественный рывок в области бытовых графических акселераторов, интегрировав в одном чипсете аппаратный механизм T&L. Не менее прогрессивным оказалось внедрение технологий Vertex Skinning, Cube Environment Mapping и поддержка стандарта AGP 4x в режиме Fast Writes. Впрочем, обо всех этих особенностях GeForce 256 мы уже писали в свое время, так что интересующихся отсылаем к нашему прошлогоднему номеру. В GPU нового поколения, каковым стал GeForce2 GTS, разработчики из nVidia добавили растровый

* На самом деле 60 fps является достаточным в большинстве игр, но отнюдь не во всех. Спросите любого профессионального квакера, сколько должно быть fps, чтобы можно было хорошо играть, и он ответит, что не менее 80 fps.

ATI тоже хочет места под солнцем

Mega Pixel

ATI — компания-старожил компьютерной индустрии, хотя ни разу по большому счету она не попадала в число лидеров 3D-индустрии (чего нельзя сказать о рынке карт, предназначенных в первую очередь для обработки двухмерной графики, где ATI твердо держится в первых рядах). Несколько попыток свергнуть с трона более успешных конкурентов, то есть Nvidia и 3dfx, стабильно оказывались безуспешными. Однако на этот раз, взяв на вооружение свою технологию шестого поколения, которая раньше носила название Rage 6, ATI, похоже, заняла намного более твердую позицию, чем прежде. Предыдущие разработки ATI, включая Rage 128, Rage 128 PRO и Rage 128 Maxx, были по-своему отличными продуктами, к тому же отличавшиеся безукоризненным качеством, которые попросту катастрофически запаздывали со своим выходом на рынок, да еще и с более сырыми драйверами, чем у видеокарт конкурирующих компаний. Эта проблема с вечными задержками всегда была основной проблемой ATI; возможно, именно теперь, когда сроки выпуска и технические характеристики Radeon 256 оказались максимально приближенными к GeForce2 GTS.



Новая видеокарта от ATI обещает не только догнать, но и перегнать, а также побить все прочие рекорды к неизвестному для нас пока сроку выхода...

Судьбе любого лидера не позавидуешь: чем выше ставки, тем ожесточеннее дышат в затылок конкуренты. Стоило Nvidia обойти признанного лидера отрасли 3dfx, как в погоню за взявшим блестящий старт GeForce ринулись немногочисленные компании, выдержавшие жесткий темп гонки 3D-вооружений. Вспомним события прошлой осени: практически одновременно с анонсом GeForce 256 свой новый чипсет представила и маститая S3. Объективно говоря, провал Savage2000 был вызван отнюдь не его низким технологическим уровнем (напротив, потенциал, который был заложен в Savage2000, получи он достойное развитие, позволил бы выпущенным на его основе картам оказать достойную конкуренцию GeForce), а совершенно безобразной технической поддержкой, которая свела на нет все достоинства. После победы на старте GeForce пришлось еще раз доказывать свое лидерство — на сей раз после демонстрации возможностей VSA100. Однако архитектура 3dfx оказалась громоздкой и рассчитанной, скорее, на несколько иной сегмент рынка, нежели бытовые 3D-акселераторы. Таким образом, продержавшись в качестве лидера более полугода и выпустив на рынок свою новую бомбу в лице GeForce 2, Nvidia могла бы и успокоиться... но кто же ей даст это сделать!

Radeon 256

Было ли это рассчитанным маркетинговым ходом или нет,



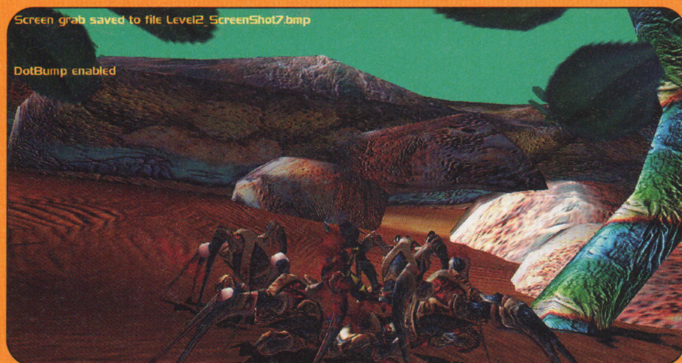
процессор для попиксельного затенения (NSR, nVidia's Shading Rasterizer), механизм аппаратного сглаживания (anti-aliasing), процессор обработки видео высокой четкости (High-Definition Video Processor) для работы с телесигналом в стандарте HDTV, а также встроенный чип поддержки вывода изображения на цифровые ЖК-мониторы. С точки зрения игроков, наиболее интересным из этого списка усовершенствований кажется именно технология попиксельного затенения, при помощи которого уровень реализма, и так заметно поднятый благодаря GeForce 256, приблизится еще на пару шагов к реальному миру. Не зря же именно эта функция дала название новому графическому процессору!

Абстрагируясь на время от тех новшеств, которые впервые увидели свет в GeForce2 GTS, отметим, что само ядро чипсета, конечно же, унаследованное от GeForce 256, претерпело очень значительные изменения. Например, это касается быстродействия: используя переработанную архитектуру механизма T&L, GeForce2 GTS повысил производительность T&L-операций с 10 млн треугольников в секунду до 25 млн. Попутно возрос и показатель fillrate, увеличившись почти в четыре раза: с 480 мегатекселей в секунду в GeForce 256 до 1,6 гигатекселя в секунду в GeForce2 GTS. Отчасти причиной этому стала возможность обработки GTS 8 текселей за один такт (у GeForce 256 этот показатель был в два раза ниже). Однако стоит помнить, что скорость в 1,6 гигатекселя является пиковой и достижима только тогда, когда игра задействует попиксельное текстурирование. Впрочем, в любой среднестатистической игрушке, использующей режим мультитекстурирования (а где он сейчас не поддерживается?), средняя скорость GeForce2 GTS стабильно превышает 1 гигатексель в секунду. Далее разработчики GTS повысили максимальную пропускную способность вплоть до 5,3 Гбайт/с, тем самым разобравшись с проблемой, время от времени возникавшей при использовании GeForce 256 на высоких разрешениях с глубиной цвета в 32 бита. А благодаря переходу на менее энергоемкую технологию работы, GeForce2 GTS стала требовать для своих нужд заметно меньше электроэнергии, чем GeForce 256. Владельцы устаревших материнских плат, а также процессоров AMD Athlon неизбежно сталкивались раньше с ситуацией, когда AGP-слот не получал достаточного напряжения, или же начиналась своего рода «драка за ресурсы» между GeForce и Athlon, что делало всю систему крайне нестабильной, и зачастую оканчивалось плачевно. Так что критика по поводу потери GeForce 256 мощности остается в прошлом, и новый чипсет, похоже, сможет поддерживать на должном уровне работу своих основных блоков, из которых самыми требовательными являются T&L и GTS.

В отличие от своих основных конкурентов, nVidia не стала делать разрыва между анонсом нового чипсета и началом промышленных поставок производителям, приступив к этому уже в начале мая. Для обеспечения совместимости с устаревшими системами видеокарты на GeForce2 GTS выпускаются как в AGP, так и в PCI конфигурации, при этом акселераторы с 32 Мбайт памяти на борту существуют для обеих шин, в то время как с 64 Мбайт — только

Большой упор в продвижении своего продукта nVidia делает на возможность использования GeForce2 GTS в качестве декодера телесигнала высокой четкости (HDTV), для чего к чипсету присоединен отдельный модуль с видеопроцессором (HDVP, High Definition Video Processor). HDTV поддерживает ввод и вывод в стандартных для HDTV-экранов разрешениях, включая наиболее распространенные 1080i и 720p. Вместе с тем GeForce2 GTS не предусматривает (по крайней мере, в своем reference-образце) телетюнера для HDTV (в отличие, кстати, от своего конкурента Radeon 256 от ATI), так что в любом случае для просмотра качественного телевещания пользователю придется установить в свой компьютер дополнительную дочернюю плату. Конечно, HDTV для российских условий остается в основном делом туманного будущего, и нас на приманку HDVP не купишь, но насколько заманчивым станет это предложение для западных покупателей GeForce2 GTS, вы можете оценить, сравнив цену на современный 3D-акселератор (в самом навороченном случае это где-то от $300 до 400) и на бытовую систему HDTV-телевидения, которая стоит в Штатах от $4 тыс. и выше…





но практически параллельно с GeForce2 GTS ATI обнародовала информацию о своем новейшем чипсете, названном Radeon 256. Скорее всего, между видеокартами, основанными на этих двух чипсетах, и развернется основная борьба, по крайней мере на протяжении лета и осени этого года.

Похоже, изобретенный Nvidia меткий термин GPU (то есть графический процессор) прижился в отрасли, и ATI будет официально применять его в описании Radeon 256, хотя компании надо отдать должное: новый чипсет обладает массой новых функций. Charisma Engine (вряд ли можно найти этому термину достойный русский перевод, потому разработчики явно имели в виду нечто иное, чем «привлекательный двигатель»), как назвали инженеры ATI свой GPU, был разработан в расчете на продвинутую (что, скорее всего, означает более быструю) обработку операций с текстурами, освещением и клиппингом. Сюда же относится и эксклюзивное изобретение ATI — впервые реализованная в Radeon 256 Pixel Tapestry Architecture (архитектура пиксельной ткани), которая позволяет добиться, по словам разработчиков, «наилучшей поддержки мультитекстур вкупе с блендингом такого качества, которое вполне сравнимо с современными реалистичными кинематографическими эффектами».

То, что в архитектуру нового акселератора заложен механизм, аналогичный T&L (освещения и трансформации) у Nvidia, является очевидным фактом, но декларируемые производителем показатели ясно показывают, насколько серьезно он был подвергнут усовершенствованию: скорость обработки полигонов у Radeon 256 выше аналогичного показателя GeForce 256 почти на целых 10 миллионов. Таким образом, наметившееся массовое внедрение в новейшие разработки средств аппаратного ускорения операций над освещением и текстурами становится стойкой тенденцией, которая, скорее всего, и будет определять направление развития отрасли на ближайшую пару поколений 3D-акселераторов. Нам от этого только лучше: цены на новейшие видеокарты рано или поздно, но обязательно начнут падать, зато чем больше производителей железа станут внедрять эти прогрессивные разработки в свои проекты, тем быстрее отреагируют на изменение запросов потребителей разработчики игр, не использующие сегодня и половины заложенного в той же GeForce 256, которая — как же быстро летит время! — уже покинула ряды топ-моделей после появления GeForce 2 и, собственно, нашего сегодняшнего героя — Radeon 256.

Едем дальше

Radeon 256 обладает отличным механизмом для решения одной из основных проблем, с которыми сталкивается современная игровая 3D-графика — сглаживанием вершин. Пока модели, используемые в играх, состоят из сотен, в лучшем случае из тысяч сочлененных полигонов, эффект неприятной угловатости будет оставаться и бросаться в глаза игрокам. GeForce 256 уже начала бороться с этим изъяном, однако Radeon 256 продвинулся заметно дальше: если в механизме Vertex Skinning процессор Nvidia использовал 2 корректирующие



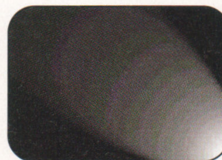
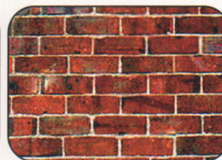
для шины AGP, что вполне разумно: показатели PCI-карты все равно сильно отличаются от ее AGP-аналога в худшую сторону. С другой стороны, PCI-версия GeForce2 GTS была очень тепло принята любителями разгона, потому что другой альтернативы для своих бесчеловечных экспериментов, кроме Voodoo 3 3000 у них попросту не было (по крайней мере, из видеокарт, сравнимых с ней по скорости). Теперь же, при большом желании, даже PCI-карту можно разогнать до достаточно хороших показателей, отчасти сравнимых с характеристиками шины AGP. Но, само собой разумеется, не AGP 4x. Установка же GeForce2 GTS в PCI-слот старой материнской платы может, конечно, спасти пользователя от необходимости приобретения новой материнской платы (которая в три раза дешевле, чем сам акселератор), но... Не будем забывать, что все видеокарты, разработанные nVidia, в большей или меньшей степени зависят от общей скорости системы в целом и ее центрального процессора в частности, и, если уж TNT2 Ultra капризничала с процессором Intel Pentium II 233, то как же медленно станет работать GeForce2 GTS в паре с любым процессором, ориентированным на Socket7, хотя бы и Pentium 233 MMX?

Вернемся, однако, к тем особенностям, которые отличают GeForce2 GTS от всех карт-конкурентов.

В первую очередь наше внимание привлекает механизм попиксельного затенения, в одночасье ставший знаменитым GTS. В принципе попиксельное затенение является следующем шагом на пути развития технологий динамического освещения. В двух словах, попиксельное затенение — это дальнейшее совершенствование известной технологии Vertex Lightning, призванной устранять проблемы, связанные с качеством итогового изображения и детализировать графику. Чтобы понять, как работает механизм попиксельного затенения, надо понимать сущность двух традиционно применяющихся техник освещения: light mapping и vertex lighting. Выглядящий наиболее приятно визуально, метод light mapping заключается в использовании так называемых карт освещенности. Для создания эффекта освещения поверхности источником света приходится совмещать такую карту с той текстурой, которая «натягивается» на нужный объект.

Такой процесс в обиходе называют мультитекстурированием, и применяется он в большинстве современных трехмерных игр (в первую очередь в first-person шутерах). Высокая реалистичность, обеспечиваемая картами освещенности, имеет свою обратную сторону, то есть цену, которую приходится платить разработчикам игр. Дело в том, что карт. А учитывая, насколько популярны сегодня в играх всевозможные световые эффекты, можно представить себе, что

GeForce2 GTS ориентируется на исключительное использование памяти типа SDRAM DDR (что следует из изучения reference-образца видеокарты), то есть такой архитектуры, которая позволяет удваивать скорость традиционной SDRAM-памяти за счет передачи битов информации как на переднем, так и на обратном фронте тактового импульса (ранее в базовой SDRAM предполагалась передача одного-единственного бита за такт). О сложившемся уровне цен на акселераторы с GeForce2 GTS говорить пока рано, но есть данные, что рекомендуемые розничные цены составляют примерно $300 за модель с 32 Мбайт памяти и $400 — за вариант с 64 Мбайт. Более того, возможен выпуск GeForce2 GTS даже с 128 Мбайт памяти; как следует из интервью с менеджерами nVidia, такие видеокарты со временем появятся и будут ориентированы на профессиональный рынок рабочих станций класса High-End, как это уже происходило с GeForce Quadro.


проблемой light mapping является то, что для каждого отдельного источника света приходится создавать свой собственный набор обеспечение реалистического освещения интерьеров превращается для программистов в настоящую пытку.

ATI тоже хочет места под солнцем

продолжение

матрицы, то в GPU от ATI их стало уже 4, что, скорее всего, не преминет сказаться на качестве изображения. Впрочем, тут мы имеем дело с палкой о двух концах: скорость работы не менее важна, чем итоговое качество, и самые лучшие наработки могут застрять в извечном узком месте всех современных акселераторов — ограниченной пропускной способности.

Radeon 256 грозится удивить нас и рядом других новшеств, например трехмерными текстурами, объемным мэппингом, интерполяцией ключевых кадров и аппаратной поддержкой всех трех типов bump mapping (эмуляции рельефности поверхности при помощи текстур), которые заложены в последнюю версию Direct 3D.

Впрочем, если рассматривать возможности Radeon 256 с точки зрения разработчиков игр, то наиболее перспективно выглядит все-таки процедура сглаживания вершин. В последнее время все больше и больше программистов используют в своих игровых движках трехмерные модели, основанные на скелетной основе с инверсной кинематикой (разумеется, речь идет в первую очередь о моделях существ), в которых составляющие скелет «кости» при движении изменяют пространственное положение вершин обтягивающей модель «кожи», что подчеркивает реалистичность движения. На практике же это выливается в необходимость помещения в узловые точки (взять, к примеру, коленные и локтевые суставы) неких шарниров (видимых или невидимых; этим, в частности, страдал в остальном замечательный движок LithTech), которые выглядят ой как неестественно. Так вот, при помощи своих процедур Vertex Skinning Radeon 256 сможет заполнить возникающие дыры, маскируя их под гладкую поверхность тела.

Что же скрывается под маской Radeon 256 с технической точки зрения?

Сам графический процессор, выполненный по 0,18-технологии, содержит 30 млн транзисторов, при этом ядро работает на частоте в 200 МГц. Карты, основанные на Radeon 256, поддерживают адресацию до 128 Мбайт видеопамяти (поддержка DDR SDRAM не только заявлена, но и будет, судя по всему, основной) с пиковой пропускной способностью шины памяти в 6,4 Гбайт/с. Вообще, работе с памятью конструкторы Radeon 256 уделили особое внимание: во-первых, шина памяти сможет работать на удвоенной частоте, а, во-вторых, с помощью специальной технологии, названной HyperZ, базовую пропускную способность удалось увеличить более чем на 20%. Кстати, в режиме задействованной HyperZ скорость fillrate достигает полутора гигатекселей! Из дальнейших особенностей можно отметить двойной конвейер текстурирования с рабочей частотой в 200 МГц, 350 МГц DAC и, собственно, сам Charisma Engine со своими 30 миллионами полигонов в секунду и «заточенностью» под анимационные эффекты. Да, и помимо прочего, технология Radeon 256 наследует все достижения предыдущей технологии ATI — Maxx.

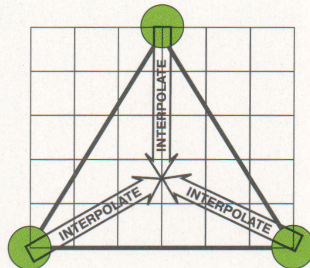
Заявленные характеристики могут в чем-то показаться завышенными, однако это только подогревает интерес к новому чипсету. Charisma Engine, являющийся основой Radeon 256 содержит, как мы уже писали,



Только два кадра — первый и последний — из тех, которые вы видите на этой иллюстрации, рассчитываются при помощи непосредственно игрового движка. Все промежуточные значения получаются путем морфинга по опорным точкам. Самое сложное в этом механизме — это как раз определить точки для обоих ключевых кадров и произвести расчет функций морфинга.

Метод vertex lighting (Освещение по вершинам), напротив, не имеет ничего общего со статическими картами; это целиком и полностью динамический метод, работающий при помощи вершин треугольников.

Применяя этот метод, данные об освещенности и цвете закладываются непосредственно в вершины треугольников, что позволяет быстро и легко создать иллюзию освещенности любой поверхности. Проблема этого метода состоит в том, что решение о степени и цветности освещения того или иного треугольника принимается на основании интерполяции данных, содержащихся в его вершинах, что приводит к потерям деталей, а зачастую — и к размыванию результатов применения различных осветительных



Новая технология не представляет ничего сложного в освоении для разработчиков программ.

эффектов. Таким образом, ни light maps, ни vertex lighting не являются оптимальным решением, то есть компромиссом между качеством и скоростью. Что же делать, если тратить месяцы работы на создание библиотек карт освещенности не хочется, а халтурить, снижая качество своей графики применением vertex lighting, стыдно? Теперь выход есть, и это то самое попиксельное освещение.

Как мы уже говорили, и для per-pixel Lighting все началось с технологии vertex lighting, хотя взяты от нее только положительные черты, а все огрехи, связанные с допусками при интерполяции, канули в Лету. Вместо расчета интерполируемого значения, GeForce2 GTS действует, затеняя индивидуально каждый тексель (которых в отдельно взятом треугольнике может быть очень даже много).

Соответственно, сколько текселей содержит наш полигон, во столько же раз увеличивается и качество изображения — не больше и не меньше! Технологически GTS основывается на использовании функции точечного блендинга, существующей в DirectX (начиная с шестой версии). В дополнение ко всему, GTS-блок процессора GeForce2 GTS позволяет производить семь новых операций по затенению.

По словам опять-таки инженеров из nVidia, новая технология не представляет ничего сложного в освоении для разработчиков программ и может быть добавлена в обычную трехмерную игру с готовым кодом примерно за одну неделю. Не кто иной, как сам Джон Кармак высказался по поводу новой технологии следующим образом: «... это выглядит невероятно здорово... Мы все в id Software просто с ума посходили, приступив к разработке нового материала под GeForce2 GTS».

Конечно, любые красивые обещания остаются лишь словами до тех пор, пока они не будут подтверждены (или опровергнуты) тестами. Для оценки производительности GeForce2 GTS (reference-карта) использовались как профессиональный тест 3DMark 2000, так и наш, с позволения сказать, основной камертон и метроном — Quake III Arena. Несмотря на то, что скорость и поддержку продвинутых эффектов требует сегодня большинство трехмерных игр, только Q III да еще, наверное, Unreal Tournament позволяют вплотную приблизиться к исчерпыванию современнейшими акселераторами резервов своей мощности. К тому же сложность существующих на сегодняшний день демоблоков мало в чем уступает по своей насыщенности стандартному тесту.



Из 9 возможных режимов затенения только два (waves и refraction) не используют попиксельное затенение.

Первым же впечатлением от проведенного теста по 3Dmark 2000 стало явное преимущество GeForce2 GTS по сравнению с GeForce 256 DDR. В тех тестах, где задействовался механизм T&L,

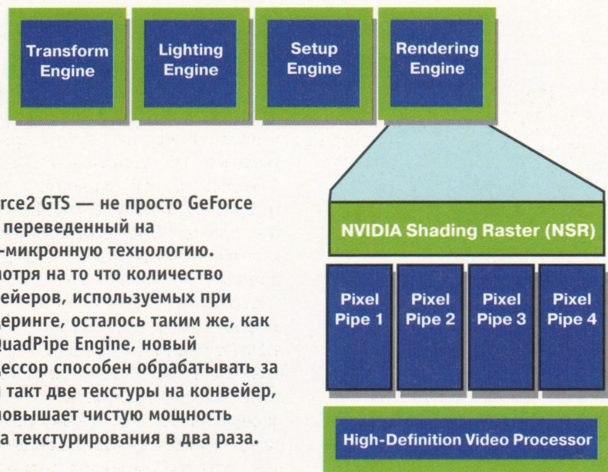


30 млн транзисторов, тем самым заметно обогнав большинство современных центральных процессоров. Учитывая довольно узкую специализацию GPU (хотя и более емкую, чем было в случае с GeForce256: кроме стандартного аппаратно реализованного механизма T&L «железо» Radeon 256 обеспечивает обработку сглаживания вершин и морфинга), заявленная скорость не кажется уже столь невероятной.

Чуть выше мы упомянули механизм интерполяции ключевых кадров. В двух словах, речь здесь идет об анимационной технологии, когда определяются стартовый и результирующий кадры (а часто — и несколько промежуточных) анимации какой-либо модели. Эти кадры являются «ключевыми», то есть реально рассчитываются только они. Образовавшийся же между ними промежуток просчитывается исключительно интерполяционным методом; Radeon 256 осуществляет эту операцию в реальном времени.

Подключение третьего текстурного модуля, того самого Pixel Tapestry Engine, пошло графическому процессору только на пользу. Его использование даст разработчикам игрового софта шанс использовать в своих продуктах мультитекстурирование шире и чаще, чем это применяется сегодня, тем самым повышая качество 3D-сцены. При этом Radeon 256 не начнет тормозить и терять fps на сценах, где применяются такие очаровательные эффекты, как рельефное текстурирование, текстуры высокого разрешения, или, к примеру, многочисленные тени и отражения.

К примеру, если рассмотреть картинку с головой человека, мы увидим, что, по мере изменения эмоционального состояния героя, практически все черты лица изменяют свою форму и положение. Если бы эта анимация рассчитывалась бы классическим методом, как это делается, например, в графических пакетах, любой отдельный кадр после перерасчета новых координат вершин каждого полигона должен был быть отрендерен. На этом, как вы знаете, основывался спрайтовый метод анимации. С векторными



GeForce2 GTS — не просто GeForce 256, переведенный на 0,18-микронную технологию. Несмотря на то что количество конвейеров, используемых при рендеринге, осталось таким же, как и в QuadPipe Engine, новый процессор способен обрабатывать за один такт две текстуры на конвейер, что повышает чистую мощность блока текстурирования в два раза.

GeForce2 GTS уходил в стабильный отрыв (не менее 1000 пунктов) от DDR-модели при работе во всех разрешениях. Более интересные результаты показали тесты, в которых T&L-механизм отключен, потому что в этом случае результаты теста показывают нам, так сказать, естественный уровень fillrate обеих видеокарт. Как следует из результатов, при использовании на компьютере с медленным процессором (мы имеем в виду — относительно медленный, уровня Athlon 650), обе карты попадают в явную зависимость от процессора, что в первую очередь накладывает ограничение на возможные разрешения экрана, да и вообще не дает GeForce2 GTS разогнаться в полную силу. То же самое относится, собственно, и к старым играм, которые не реализуют всех возможностей T&L. А вот на современной технике, да еще и на новейших играх GTS ясно показывает, кто сегодня лидер.

Скорость GeForce2 GTS действительно впечатляет, хотя обещанный уровень в 1,6 гигатекселя в секунду так и не был достигнут. Впрочем, ситуация, когда декларированный максимальный показатель на практике не выходит, не нова для видеокарт: в реальной жизни идеальные условия, увы, не достижимы. Что касается GeForce2 GTS, то для этого чипсета максимально приближенной к идеальной является та ситуация, когда игра реализует в себе не только T&L-технологию, но и попиксельный рендеринг. Вот поэтому на тестирующей программе (в нашем случае — 3DMark 2000) можно получить увеличенной пропускной способности временами оказывается недостаточно для работы в 32-битном цвете.

Тест на Quake III Arena продемонстрировал бесспорное превосходство GeForce2 GTS. Если для GeForce 256 DDR скорость в 60 fps на разрешении 1024x768 в 32-битном цвете так и остался лишь приближающийся к максимальному результат (у нас он составил примерно 1,1 гигатекселей в секунду. А вот что касается сокращения разрыва между двумя видеокартами в режиме true color, то он демонстрирует тот факт, что даже



nVidia подготовила специальный уровень для Quake III Arena, отличающийся крайне высоким количеством задействованных полигонов, чтобы показать, на что способна GeForce2 GTS в реальной ситуации. Карта с задачей справилась на «отлично».

ATI тоже хочет места под солнцем

продолжение

моделями в этом отношении стало немного проще; однако правдоподобная мимика персонажей остается редкостью и по сей день: непросто выразить чувства при помощи сильно ограниченного количества полигонов, да и вычисления, столь мелкие по масштабу и быстрые по времени, сильно загружают видеоподсистему.

А вот новая технология интерполяции от ATI позволяет разработчикам игр максимально ускорить процесс анимации, указывая для каждой анимационной последовательности лишь два кадра: первый и последний. Хотя эти расчеты можно, конечно, переложить и на плечи центрального процессора системы, использование в анимации внутренних свойств Radeon 256 все-таки более предпочтительно: в этом случае достигается огромная экономия ресурсов за счет того, что шина не перегружается информацией и позволяет GPU, в свою очередь, параллельно выдавать результаты, скажем, своего T&L-механизма.

Рассмотрим поближе сам чип, лежащий в основе Radeon 256

Созданный по совершенно новой 0,18-микронной технологии, этот процессор позволил конструкторам из ATI использовать в своих продуктах более высокие тактовые частоты для ядра чипсета. Кроме того, переход на 0,18-технологию заметно сказался на процессе перегрева процессора, существенно понизив выделение тепла. Для нас это значит одно: Radeon 256 прекрасно подходит для экспериментов с разгоном!

Radeon 256 — абсолютно новый GPU, созданный, как говорится, «с нуля» (разве что с легкими оглядками в сторону GeForce 256), поэтому не стоит опасаться, что в нем сохранились следы устаревших технологий. Radeon 256 вполне отвечает велениям времени. Процессор объединяет 3 модуля обработки текстур и два текстурных конвейера, работающих на частоте ядра (200 МГц в не разогнанном состоянии). Если провести нехитрые

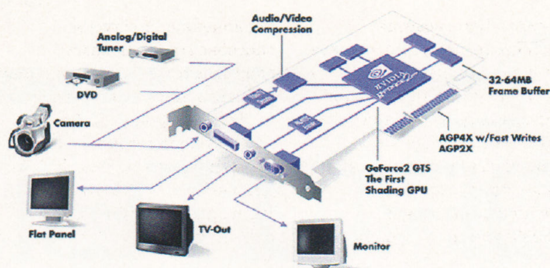


калькуляции над этими числами (то есть попросту взять их и перемножить), то мы получим соблазнительный результат в 1,200 мегатекселей в секунду. Конечно, это не есть фиксированный показатель быстродействия видеокарты с Radeon 256; такая скорость достигается лишь в том случае, если все три текстурных модуля задействованы одновременно.

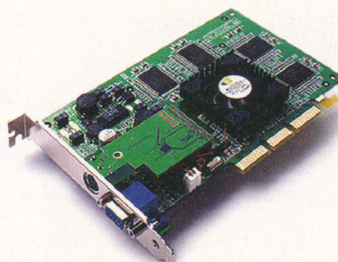
С другой стороны, все опять упирается в недостаточную ширину пропускания... Как бы ни был высок показатель fillrate, достигаемый видеокартой, он может пропасть впустую, если на внешней шине образуется «пробка». Поэтому разработчикам Radeon 256 пришлось использовать в своем процессоре несколько хитрых

▶▶▶





nVidia позиционирует свой новый продукт не только как мощнейший 3D-акселератор, но и как полноценный узел интеграции для бытовой электроники. Мы не удивимся, если следующий GPU-NV20 — будет полностью оснащен поддержкой видеомонтажа.



Вот так выглядит reference-карта на GeForce2 GTS. 0,18-микронная технология, механизм T&L второго поколения, 25 млн треугольников в секунду, рабочая частота ядра процессора — от 200 МГц, памяти — от 166 МГц, 350 МГц RAMDAC. Попиксельное освещение и затенение, гипертексельная архитектура, полная поддержка AGP 4x Fast Writes, DirectX 5 и выше, OpenGL 1.2, аппаратное полноэкранное сглаживание.

недосягаемой высотой, GeForce2 GTS выдала этот результат без особых усилий. GTS продемонстрировала превосходную частоту кадров буквально на любом разрешении в 16-битном режиме и сохранила полностью приемлемую скорость в 32-битном режиме вплоть до разрешения 1152x864.
На сегодняшний день наилучшим разрешением для всех 3D-шутеров следует считать 1600x1200; GeForce2 GTS и в этом случае продемонстрировала вполне удовлетворительное качество, не раздражающее игрока, тем самым став первым в мире акселератором, взявшим этот эпохальный рубеж. (Графики, иллюстрирующие все вышесказанное, вы при желании можете посмотреть на нашем CD.)

Наконец разберем, как обстоит дело у GeForce2 GTS со сглаживанием. Как известно, пионером anti-aliasing технологий выступила компания 3dfx, сделав эту функцию одной из ключевых в своей Voodoo 5. Суть полноэкранного сглаживания сводится к устранению из кадра всех «ступенчатых» кромок, делающих изображение неестественным. Косвенно anti-aliasing помогает бороться и с «выпадением» текстур. Так вот, после выхода GeForce2 GTS монополия 3dfx на качественное изображение исчезла благодаря инженерам nVidia, встроившим в новый GPU аппаратную поддержку полноэкранного сглаживания, основанную на суперскалярной методике. Принцип действия сглаживания довольно прост: сцена просчитывается графическим процессором не в реальном, а в повышенном разрешении, а перед выводом на экран изображение подвергается масштабированию, благодаря чему мелкие детали, к которым и относятся «ступеньки», попросту размываются. Конечно же, применение полноэкранного сглаживания сказывается на общем быстродействии видеокарты: только лишь в разрешении 800x600 в 16-битном цвете падение fps оказалось менее чем 50%! Так что пока наука и техника не изобретут чего-либо нового, каждому игроку придется делать нелегкий выбор между более «гладкой» картинкой или более высоким разрешением экрана.

Увы, большинство конкурентов в той же весовой категории, что и GeForce2 GTS, существуют только в недрах лабораторий разработчиков.

Увы, большинство конкурентов в той же весовой категории, что и GeForce2 GTS, существуют только лишь в недрах лабораторий разработчиков, и с захватывающим сравнительным тестом нам придется подождать примерно до середины лета.

Впрочем, маловероятно, что кто-нибудь из них сможет полностью затмить собой новый GPU. И если вы чувствуете, что заветное время апгрейда настало — идите в магазин за GeForce2 GTS. Не пожалеете, честное слово. MG

трюков, повышающих скорость обмена. Во-первых, косвенно этому способствует механизм кадровой интерполяции, а, во-вторых, здесь применяется технология HyperZ, о которой мы уже говорили выше. По словам инженеров из ATI, карта, оснащенная HyperZ-поддержкой позволит повысить скорость трансферта с 6,5 Гбайт/с до 8 Гбайт/с. Соответственным образом возрастет и величина fillrate — с 1,2 гигатекселей до 1,5.

Строго говоря, на данный момент скорость обмена, составляющая те же 6,4 Гбайт/с еще не является столь критичной для большинства современных игр. Однако, как мы уже говорили, потенциал, заложенный в GeForce 1/2, как и в Radeon 256, не используется создателями компьютерных игр даже наполовину. А вот тогда, когда все их возможности будут востребованы (а мы понадеемся, что это случится как можно раньше), проблема недостаточной пропускной способности выйдет на первое место — вот тогда-то, при выводе в высоком разрешении сильно детализированных сцен, эти лишние 1,5 Гбайт/с и могут оказаться спасительным решением.

Встроив в свой процессор поддержку всех трех разновидностей рельефного текстурирования по Direct 3D, ATI застраховала свое детище от возможных частичных несовместимостей с тем или иным программным продуктом. Однако на этом список «защитных мер» разработчиков не ограничивается: в Radeon 256 реализована поддержка суперсэмплирования, а также эффектов «motion blur» (размывка контуров движущихся объектов) и «depth of field» (эмуляция резкости изображения), которые обещаны в Voodoo 5, которая все еще находится в процессе выхода.

Ну, и наконец о последней отличительной черте Radeon 256. Упоминая о поддержке наработок ATI Rage Maxx, мы имели в виду возможность работы нескольких (реально, конечно же, двух) видеокарт в режиме SLI-соединения. Эта «сладкая парочка» покажет, соответственно, быстродействие в 60 млн полигонов в секунду и fillrate в 3 гигатекселя в секунду. Но это уже настолько фантастические цифры, что для их описания мы предпочли бы результаты проведенного реального теста. А сроки появления в продаже видеокарт на Radeon 256 так и остаются тайной...

Как теперь принято, на видеокарте с Radeon 256 будут реализованы всевозможные функции для работы с видео, в частности возможность обработки HDTV через стандартный компонент видеовыхода. Кроме того, ATI заявило об улучшении своего DVD-декодера для Radeon 256, что весьма странно: даже ранние декодеры ATI всегда отличались завидным качеством.



НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

А. Кузнецов, Nick A. Skokov

Как показали тесты предыдущего номера, и на ноутбуках, несмотря на то что они значительно меньше PC, можно играть. Оказывается, это не предел. Существует класс компьютеров, называемых карманными ПК (КПК). Причем это не тупая электронная записная книжка с возможностью поиска, а настоящая маленькая вычислительная машина.

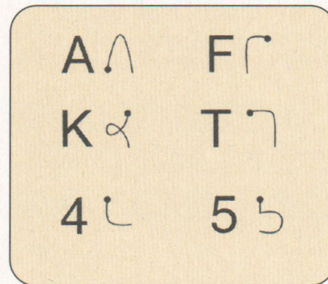
Самые мелкие персональные компьютеры

Если попытаться классифицировать компьютеры по категориям, основываясь на размерах и удобстве, то найдется место и карманным PC. Сначала идут обыкновенные настольные PC, как самые большие, удобные и производительные, но их нельзя носить с собой. Дальше идут ноутбуки. Они меньше, несколько хуже и менее удобны, но по возможностям все еще почти PC. Тем не менее, стоя в метро или автобусе, на ноутбуке не поиграешь. Вот тут-то на помощь приходит третья категория — карманные PC. Они совсем мелкие — размером с модную одно время игру Tetris и даже меньше, но представляют собой настоящий компьютер.

Какие они бывают?

Различать карманные компьютеры на классы проще всего по внешнему виду — есть клавиатура или нет. В безклавиатурных устройствах ввод информации осуществляется с помощью специального пера (Stilus), обычно хранящегося в корпусе КПК. Пользователь кликает им по пиктограммам и определенным зонам на сенсорном экране. Ввод символов (букв, цифр и т. д.) осуществляется либо при помощи вызова на экран специальной виртуальной клавиатуры, либо с помощью системы распознавания рукописного ввода. В последнем случае в фиксированной зоне экрана рисуются по определенным правилам специальные графические символы, так называемые Graffiti. Безклавиатурные компьютеры, разумеется, мельче тех, у которых есть клавиатура.

Еще карманные ПК можно делить по операционным системам, которых на сегодня существует аж три — Palm OS, EPOC и Windows CE.



Так выглядят символы Graffiti.

Возможности карманных ПК

Внешняя миниатюрность КПК в первый момент вызывает вполне закономерное сомнение в их функциональных возможностях. Конечно, их нельзя сравнивать с тем, что могут настольные PC, ведь они предназначены для решения других задач. Но, познакомившись с тем, что умеют КПК с минимальным объемом памяти — 2 Мбайт, невольно проникаешься к ним уважением. Например, органайзер Palm IIIe позволяет хранить 6000 адресов, ежедневник на 5 лет, 1500 поручений, 1500 записей в дневнике, 200 писем электронной почты и др.

Вся информация, хранимая в ваших маленьких помощниках, при необходимости передается на стандартные PC или на другой КПК. Осуществляется это при помощи прямого кабельного соединения либо посредством инфракрасных портов. Все передаваемые данные при этом будут автоматически синхронизированы. Особую актуальность приобретает бесконтактный способ передачи данных через инфракрасный порт. Приобретая инфракрасный порт к вашему мобильному телефону, вы с помощью КПК можете пользоваться ресурсами Internet, услугами электронной почты с любого места (конечно, оно должно находиться в зоне, обслуживаемой вашим оператором сотовой связи).

Многие модели КПК способны увеличить свои функциональные возможности за счет слотов расширения или подключения внешних периферийных устройств через порты. В таких случаях вы сможете нарастить объем памяти, подключить модем, цифровую камеру или сделать что-то еще в зависимости от ваших

Различать карманные компьютеры на классы проще всего по внешнему виду – есть клавиатура или нет.



Palm Vx $550.

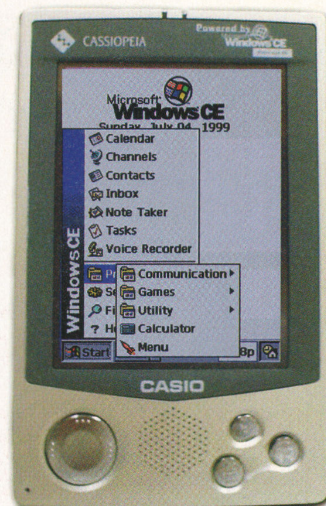


Недавно вышла новая цветная модель Palm IIIc (экран на активной TFT-матрице, 8 бит, 256 цветов), которая лишь слегка дороже Palm Vx — всего $620 — и чуть-чуть крупнее.





CASIO Cassiopeia A-20 — $350. Данная модель уже не производится, но все еще продается. Отличается доведенной классической конструкцией клавиатурного КПК, напоминающего миниатюрный ноутбук. При довольно низкой цене обладает всем набором функций для эффективной работы. Имеет весьма приличные возможности расширения.



CASIO Cassiopeia E-105 — $720. По своим габаритам модель соответствует органайзерам Palm. Относится к категории Palm-Size PC, в качестве операционной системы в ней используется Windows CE. Отличается наличием цветного TFT-дисплея, способного поддерживать до 65 536 цветов, ну и конечно заоблачной ценой для модели такого класса.

потребностей. Некоторые карманные компьютеры имеют специфические функции, например использование их в качестве диктофона.

Программное обеспечение, которым комплектуются КПК наряду со стандартным деловым набором из блокнотов, планировщиков, калькуляторов, адресов и т. д., может быть представлено и приложениями более высокого уровня. Для Windows CE, например, существуют упрощенные версии Excel, Word, Explorer и др., которые позволят работать в более привычной среде. И, конечно же, игры! Выбор игр, пусть и не самых сложных, достаточно велик, тут вам и Tetris и Arkanoid и куча прочих. В Internet существуют специальные сайты, посвященные программам для КПК, которые содержат и большое количество игровых программ.

Одним из ветеранов и законодателей моды на мировом рынке КПК является фирма Palm Computing. В настоящий момент она выделилась из состава 3Com в самостоятельное подразделение. Все модели имеют свой фирменный узнаваемый стиль и много общих конструктивных черт. Наиболее удобной, миниатюрной и элегантной их моделью считается Palm Vx. Для ознакомления с примерными возможностями приведем его спецификацию более подробно.

- Вес — 114 г.
- Процессор — 32-разрядный (шина 16) 68 000-совместимый (Motorola DragonBall EZ) с тактовой частотой 16 МГц.
- Объем памяти — 8 Мбайт. Возможность хранения до 10 000 адресов, ежедневник на 5 лет, 3 000 поручений, 3 000 записей в блокноте, 400 писем e-mail и др.
- Операционная система — Palm OS 3.5.
- Встроенные приложения: Date Book · Address Book · Desktop e-mail connectivity · To-do List · Memo Pad · Expense · Calculator · Security · Games · HotSync(r) technology for local and remote synchronization with your PC.
- Приложения Palm Desktop: Date Book · Address Book · To-do List · Memo Pad · Expense Report Templates (Excel 5.0 or higher) · Mail · Drag and drop links to Microsoft Excel and Word · Desktop import and export formats: CSV, TAB delimited, and TXT.

Для карманных ПК существуют и внешние периферийные устройства, такие, как принтеры, сканеры (причем и те и другие бывают не только черно-белые, но и цветные), внешние пейджерные модули, а также различные многочисленные интерфейсы к мобильным телефонам.

Итоги

Постоянно изменяющийся характер жизни в нашей стране, перестройка ее стиля на западный деловой, вносит свои коррективы и в вычислительную технику, используемую для работы. Возрастающая ценность свежей информации и необходимость ее получения в любое время и в любой ситуации смещает интерес пользователей в сторону карманных персональных компьютеров, превращая их в личный электронный офис.

Среди КПК, просмотренных нами, своей функциональностью произвел впечатление HP Jornada 680, явно заслуживающий быть отмеченным за «Техническое совершенство». В нем есть практически все лучшее, что может быть в карманном компьютере: большой объем памяти, удобная клавиатура, качественный цветной дисплей, встроенные модем и диктофон. «Техническим совершенством» отличается и Palm-size PC Casio Cassiopeia E-105: скромный размер, оригинальная конструкция, широкие функциональные возможности и цветной дисплей.

«Лучшей покупкой» вполне может стать Casio Cassiopeia A-20: очень разумная комбинация хороших функциональных возможностей при низкой цене.



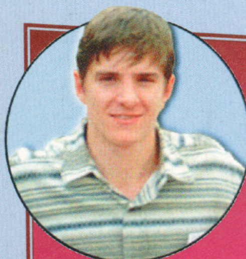
Hewlett-Packard Jornada 680 — $1000. Эта модель клавиатурного КПК придется по вкусу людям, привыкшим к работе в среде Microsoft Windows и не желающим тратить время на переучивание для работы в новой операционной системе. Объем памяти — 16 Мбайт RAM и 16 Мбайт ROM. Встроенные 56 Кбайт/с модем и диктофон, 6,5" полноцветный сенсорный дисплей. Для перехода на работу в более традиционном режиме имеются PC Card с VGA-выходом, внешняя клавиатура, кабель для параллельного порта и адаптер Com-порта.

Выбирая КПК для себя, обратите внимание на то, что вас интересует в первую очередь — минимальность размеров или функциональность, максимально приближенная к настольным PC. Фактором, влияющим на ваш выбор, может стать и то, насколько вас устроит ввод символов с помощью Stylus. Может быть, вам трудно расстаться с традиционной клавиатурой или понадобится расширение? Напоследок соизмерьте параметры выбранного КПК с вашими финансовыми возможностями. К сожалению, до сих пор цена на эти очень небольшие устройства остается все еще очень высокой. MG

Что такое abandonware и с чем его едят?

КЛАССИКА в INTERNET

Антон Гусаров

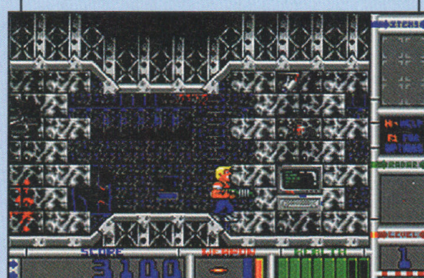


Здравствуйте, геймеры! Сегодня в разделе «Internet для геймера», как, впрочем, и всегда, будет много Internet'а — сайты всякие, файлы и прочее, а вот геймеров не будет совсем, так как рубрика наша не про них, а для них. Из всех читателей сегодня мы выделим специальную аудиторию, которая до сих пор интересуется старыми играми. Активно ностальгирующих игроков нынче много — отчасти из-за того, что не всем по карману ежегодно модернизировать свой компьютер, в меньшей степени из-за склонности многих геймеров со стажем к консерватизму. В любом случае и те и другие активно поливают грязью все новинки игровой индустрии, с дрожью в голосе произнося монологи, начинающиеся фразой «А вот лет десять назад...». Далее обычно следует описание всех преимуществ старых Alone in the Dark, Prince of Persia и даже Wolfenstein 3D. Истинная классика, примером которой может служить тот же Hitchhiker's Guide to the Galaxy, упоминается редко по причине того, что игроки со стажем о своих пристрастиях предпочитают умалчивать в отличие от «матерых геймеров». Они показывают свою крутизну другими доступными методами. Но, кажется, я немного отвлекся. Далее следует статья, всесторонне обозревающая Internet-ресурсы, связанные со старыми играми. В Сети в большом количестве представлены сайты, имеющие информацию по многим древним мегахитам, — самые информативные из них приведены в обзоре в качестве ссылок. Возможно, это будет интересно как ветеранам, не так давно просиживавшим ночи напролет за графически несовершенными, зато умными и интересными игрушками, так и тем, кто недавно увлекается компьютерными играми и желает ознакомиться с классикой жанров.

Electronic Entertainment Expo — это всегда событие года. И не только потому, что выставка является крупнейшей и там запросто можно встретить самого Джона Кармака (John Carmack) или Тома Холла (Tom Hall), но также и потому, что E3 всегда задает моду, если хотите «вкус сезона»: именно на этой выставке отчетливо прослеживаются все самые последние, самые интересные веяния, которые заинтересовали разработчиков и издательства всех мастей и рангов.

Назад в будущее

На E3 образца 2000 года ярко проявилось желание девелоперов создавать «старые новые» игры, проще говоря, возродить в той или иной степени (по большей части в качестве римейков и сиквелов) хиты прошлых лет, использовать их ни с чем не сравнимую атмосферу, поднимая технические и технологические компоненты игр на качественно новый уровень. Конечно, тенденция заимствования и переработки проверенных временем идей и концепций существовала



Знаменитый герцог во времена своей «плоской» молодости.

и в прошлом (к примеру, обожаемая миллионами геймеров всего мира Diablo есть ничто иное, как классическая hack-n-slash RPG, коими в конце 80-х — начале 90-х рынок был переполнен), но тем не менее наиболее отчетливую форму подобные стремления и направления в дальнейшем развитии приобрели лишь в нынешнем году.

Ярчайшим примером таких настроений, царящих в умах и сердцах паблишеров и их подопечных, может служить заранее обреченный на успех и всенародную любовь шутер от первого лица под названием Return To Castle Wolfenstein, разрабатываемый (разумеется, при чутком и самом тщательном контроле со стороны самой id Software) в недрах Gray Matter Interactive Studios, где сейчас работают очень многие люди из Xatrix, на чьей совести столь неоднозначные first-person shooter'ы, как Kingpin и Redneck



So You Want To Be A Hero была и остается одной из лучших adventure/RPG всех времен и народов.

Rampage. С точки зрения технического исполнения Return To Castle Wolfenstein, как говорится в одном рекламном ролике, — «само совершенство», однако отнюдь не движок Q3A и талантливость программистов и художников из Gray Matter позволят игре добиться благосклонности публики и критики, а убийственно стебовый, но в то же время «грамотный», выверенный до мелочей геймплей и непередаваемая на словах атмосфера сделают этот шутер новым Wolf3D.

Хорошо забытое старое

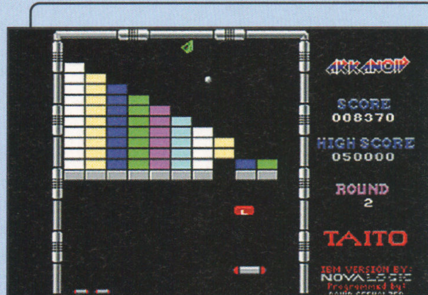
Впрочем, темой моего повествования является abandonware, а не Return To Castle Wolfenstein, хотя и последний в какой-то мере с abandonware связан, и сейчас вы узнаете почему.

Для начала давайте разберемся с определениями и понятиями. Термин abandonware в буквальном переводе с английского означает «заброшенное» программное обеспечение, будь то какая-либо игра, приложение или утилита, сделанная для любой из когда-либо существовавших или существующих платформ (Amiga, PC, Macintosh, Commodore и т. д.). Проще говоря, abandonware — это любой софт, официально уже не поддерживаемый компанией, его выпустившей, несовместимый с современными компьютерами, и, что особенно важно, его нет в свободной продаже, но об этом чуть позже. Не менее важен и «возраст», по достижении которого софт становится собственно abandonware, — обычно он измеряется 3–5 годами. В целом, если выполняются все вышеназванные требования, то любая программа автоматически переходит в ранг abandonware.

Однако в действительности, как это часто бывает, не все так гладко: широкому распространению «заброшенных» разработчиками программ мешает множество факторов, и едва ли не важнейшим из них является несовершенство законо-



дательства, защищающего интеллектуальную собственность, а на самом деле позволяющего недобросовестным софтверным (в том числе и «игрушечным») компаниям получать сверхприбыли из года в год. Давайте рассмотрим такую ситуацию: у вас есть компьютер (процессор, видеокарта — что угодно) марки А, мощностей и возможностей которого вам для безмятежного игрового времяпрепровождения вполне хватает. Проходит



Arkanoid… ничего более «классического» и быть не может.

год, и на рынке появляется игра Q 2.0, поддерживающая, как было заявлено разработчиками, «все самые последние достижения hardware-индустрии, нашедшие свое применение в суперсовременном компьютере (процессоре, видеоакселераторе и т. п.) марки В». Но самое неприятное в том, что компьютеры/процессоры/видеоакселераторы марки А, то есть и ваш в том числе, новой игрой не поддерживаются или же их ресурсов для нормального гейминга просто-напросто не хватает, а испытать новинку очень хочется. Что делать? Ответ один: разбить копилку и идти в магазин за «суперсовременным» компьютером/процессором/видеоакслератором марки В. А теперь представьте себе, что прошел еще один год и увидел свет новый хит — Q 3.0, естественно, поддерживаемый только high-end компьютерами и девайсами, к коим модель марки В, как вы понимаете, уже не относится. И так каждые 365 календарных дней… Ну хорошо, положим, у вас есть возможность раз в год обновлять свой, так сказать, технический парк, а как быть с теми, кто не может или даже не хочет делать этого? Компания, распространяющая или создающая игры, рассуждает так: «Зачем тратиться на поддержку старого продукта, продажи которого и так не слишком велики, когда можно создать новый и фактически заставить покупателя его приобретать?». Действительно, зачем тратиться на поддержку, когда про игру уже все забыли, она перешла в раздел «классики», и о ней вспоминают лишь матерые геймеры да эстетствующие журналисты? Правильно, незачем, а то, что тому же матерому в какой-нибудь Tyrian 2, быть может, больше жизни сыграть хочется, это, знаете ли, обойдется.

Конечно, все сказанное мною выше немного утрировано, но если все же чуть более пристально рассмотреть сложившуюся в игровой индустрии на сегодняшний день ситуацию, то нежелание создателей игр и прочего программного обеспечения поддерживать своих наиболее преданных клиентов становится очевидным. И последним ничего не остается, как искать и распространять abandonware, которые можно выкладывать в Internet безвозмездно.

Но вернемся к abandonware и тем, кто его распространяет — скромным архивариусам килобайтовых манускриптов. Начало их деятельности пришлось на середину 90-х годов, когда стало ясно, что владельцам «старых» компьютеров и софта никакой поддержки со стороны крупных компаний оказываться не будет. И в Internet, единственном неконтролируемом, а следовательно, почти свободном от постороннего вмешательства пространстве, стали появляться abandonware-сайты — небольшие и малоизвестные, но, главное, способствовавшие образованию abandonware community, группы людей, всеми силами поддерживавших «заброшенные» игры и программы. Ради общей цели — популяризации abandonware в массах и, разумеется, приумножения, пополнения «золотого программного фонда» — владельцы сайтов стали сближаться, стремились работать вместе и обмениваться между собой бинарными



Worms считается одной из самых успешных игр Team17.

раритетами. Подобные стремления к кооперации и сотрудничеству создали предпосылки для чего-то большего, и это «большее» не заставило себя долго ждать: весной-летом 1997 года в Сети стали образовываться Abandonware Rings, довольно крупные по тем временам порталы, объединявшие несколько abandonware-серверов и служившие отправной точкой для любителей «заброшенных» удовольствий и радостей. И все было бы хорошо, кабы не запланированная на конец года совместная акция SPA и IDSA — двух организаций, борющихся с компьютерным пиратством во всех его проявлениях. Немногие из abandonware-сайтов выжили, не все сумели сохранить хотя бы часть своих коллекций, но те, кто занимался распространением легально, существуют и по сегодняшний день. Деятельность, не побоюсь этого определения, abandonware-движения неразрывно связана с Internet, и как раз поэтому данная статья находится в этом разделе — дальше будет много Internet, очень игрового Internet.



Совсем не похоже на NBA Live, правда?

Чаты и доски

Пожалуй, наш занимательный «экскурс в историю» игр следует начать с обзора мест, никак с темой сегодняшней беседы на первый взгляд не связанных — новостных групп (newsgroups), WWW-досок и IRC-чатов.

Newsgroups, полностью посвященных обсуждению abandonware, не так уж и много: alt.binaries.games.old; alt.binaries.warez.ibm-pc.old; alt.games.abandonware; alt.warez.ibm-pc.old; да и особенно полезными источниками информации и файлов их назвать нельзя. Тем не менее время от времени кое-чем (в основном ссылками на различные сетевые залежи «заброшенного» софта) в этих конференциях разжиться можно. Еще один важный момент: многие провайдеры, вследствие низкого трафика групп, увы, не предоставляют к ним доступа, и если на сервере вашего провайдера той или иной конференции не оказалось, то не поленитесь отправить в Службу техподдержки (Support) письмо с просьбой добавить группу на новостной сервер — люди там работают отзывчивые, а потому обязательно помогут.

Чаты могут быть куда полезнее, хотя бы потому, что там больше людей пребывает и что ответ на интересующий вопрос можно получить

незамедлительно. Основными IRC-ресурсами, тесно связанными с abandonware, можно назвать следующие каналы: #Abandonware на DalNet; #Adventurewarez на EfNet; #Classicwarez на EfNet; #warezoldies на Newnet; #Pcoldies на Efnet; #Abandonware на EfNet и #warez-oldies на



Master of Orion до сих пор считается эталоном для космической стратегии.

Newnet. Там всегда с радостью ответят на грамотно поставленный вопрос, окажут техническую поддержку (некоторые из «заброшенных» продуктов запускаются в особых, прямо скажем не в «тепличных» условиях), и вообще помогут как словом (теми же ссылками, например), так и делом — файлами, солюшенами, читами, трейнерами… Естественно, что для общения на IRC требуются специальные программы, неплохую подборку которых можно найти на http://tucows.online.ru/circ95.html.

WWW-конференции или, если хотите, сетевые доски BBS — последний информационный ресурс, на описании которого мне бы хотелось остановиться, прежде чем перейти к обзору abandonware-сайтов и порталов.

Конференции и доски имеют ряд преимуществ по сравнению с чатами и новостными группами. Основной из них — публика, собирающаяся на этих форумах. Большая часть пользователей конференции — люди опытные, владеющие, как правило, собственными сайтами либо знающие что и как можно достать, в то время, как в newsgroups и на IRC нередко засилье новичков, не умеющих просить, но умеющих требовать. Про периодически возникающие дискуссии и полемику «на тему» я уже не говорю… Из всех abandonware-форумов наиболее посещаемыми являются следующие: Gaming Depot Forum — http://ring.gamingdepot.com/forum/forum.cgi; Abandonware Forum — http://abandonforum.cjb.net/; BHLegend Forum — http://forum.bhlegend.com/; Abandonware Dungeon — http://dungeon.tuol.org/cgi-bin/UltraBoard/UltraBoard.pl; Gangsters.org Forum — http://www.gangsters.org/cgi-bin/bbb/Ultimate.cgi; Classic Warez — http://www.classicwarez.com/wwwboard/wwwboard.shtml; W-Agora — http://www.abandonwarering.com/w-agora/w-agora.php3.

На самом деле список форумов, конференций и message board можно продолжать еще очень долго — почти каждый сайт с «заброшенным» наполнением обзавелся к сегодняшнему дню собственной интернетовской BBS, и, что самое любопытное, большинство из этих форумов активны и востребованы.

Но довольно о форумах, чатах и новостных группах: впереди нас ждет самое интересное и увлекательное — осмотр сетевых достопримечательностей, разбор abandonware-порталов и сайтов.

Сразу необходимо отметить, что основной бич и самая большая проблема практически всех без исключения «заброшенных» Web-ресурсов — их однообразие, то есть переполненность одними и теми же играми и не всегда, надо признать, любопытными. Поэтому в своем обзоре я буду обращать внимание прежде всего на уникальность каждого сайта в отдельности. Игрушки, кстати, которые здесь лежат, распространяются бесплатно, либо представлены в виде шароварных версий. А в тех случаях, когда игрушка есть в продаже и выкладывать ее в Internet уж никак нельзя, имеется ссылка на другой сайт, где эту игру можно купить, после чего наслаждаться использованием легального продукта.

CARLO'S CLASSIC GAMES

http://web.dschungel.com/carlo/

Удивительный сайт. Его владелец представляет, как он выразился, «только лучшие и особенно редкие игры» из своей коллекции, и в самом деле такой подборки я больше нигде не встречал. Много ли вам говорят названия Sleeping Gods Lie, Fountain of Dreams и Murder on the Zinderneuf? А ведь каждая из этих игр, судя по описанию, создана на собственной очень и очень самобытной основе… В общем, отличный сайт для всех поклонников подлинных, классических adventure.

FORGOTTEN ADVENTURES

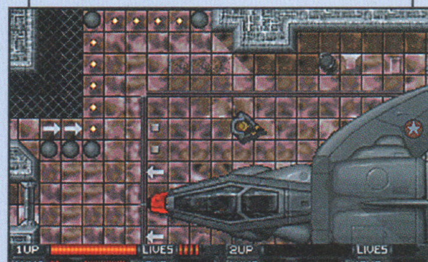
http://members.xoom.com/_XOOM/TUMM_S/classics/

Не менее поразительный сайт, чем предыдущий. История жанра adventure, рассказанная универсальным языком игр. Текстовые адвенчуры, до сих пор гордо именуемые интерактивной литературой (interactive fiction), игры, написанные на Basic, первые «графические», ANSI-символьные, наконец, редчайшие адвенчуры 80-х — все это великолепие доступно посетителям сайта.

ZYMBO'S ABANDONWARE

http://computer.supertown.de/Zymbo/index1e.htm

Привлекает внимание не столько коллекцией игр — она вполне презентабельна, но не больше — сколько огромным количеством разнообразных утилит, значительно облегчающих жизнь любителя abandonware. Вы когда-нибудь пробовали играть в Digger хотя бы на Pentium 233? Если нет, то могу сказать: очень быстро. И чтобы хоть как-то облегчить владельцам быстрых компьютеров жизнь, были созданы различного рода утилиты, «тормозящие» процессор. Автор данной странички собрал очень неплохой архив программ подобного рода и тем самым заслужил право попасть на страницы нашего журнала.



Почти идеальный 2D-шутер — Alien Breed.

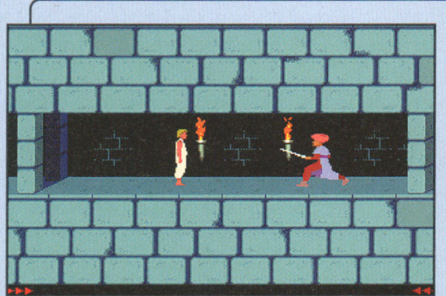


Разве мы могли оставить без внимания великую Civilization?

RETRO GAMING DOMAIN (RGD)

http://www.retrodomain.com/

Недавно открытый, но очень качественный сайт. Игровой архив сервера часто обновляется, помимо игр содержит также полезные инструменты и мануалы в форматах .txt и .pdf. Каждый маленький шедевр, представленный на RGD, имеет специально отведенную страницу, где выложены небольшое описание игры и скриншот. Резюме: прекрасный сайт, который обязательно понравится всем любителям abandonware.

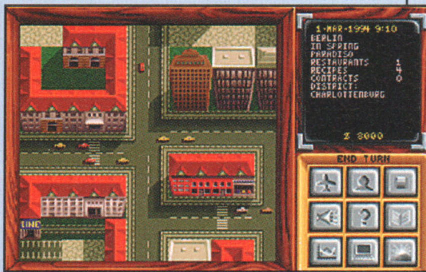


Для многих старый Prince of Persia стал первым впечатлением от компьютерных игр.

THE GOOD OLD DAYS

http://gooddays.org/indexe.html

Славится не просто раритетами, а самым настоящим компьютерным антиквариатом. Найти какую-нибудь дипломатическую стратегию 1984 года выпуска на The Good Old Days не представляет никакой сложности. Помимо всяческих древностей автор предлагает вашему вниманию самые «нелепые», по его мнению, игры. Согласен, ничего более странного, чем «симулятор



Несмотря на всю свою уникальность, публика Pizza Tycoon так и не приняла, а жаль...

винодела» (чудо немецких игроделов под названием Winzer), быть не может.

Z'S ABANDONWARE

http://underworld.fortunecity.com/straif/870/

Просто очень хороший архив, что называется, «неиспорченный дизайном». Зато с «начинкой» у этого сайта уж точно все в порядке. Игры, что очень удобно, категоризированы по жанрам. Владельцы Z's Abandonware само определение «заброшенных» игр поняли весьма превратно, и потому выложили игры восьми-десятилетней давности, что, впрочем, для нас даже лучше.

ABANDONWARE DUNGEON

http://dungeon.tuol.org/

«Заброшенный» сайт, каким он должен быть. Двадцать восемь любимейших народом игр (King's Bounty, Mad TV, Colonization...), ненавязчивый дизайн, свой форум (см. выше) плюс коллекция ссылок на отличные abandonware-ресурсы — ничего больше и желать нельзя.



Wayne's World — «дурацкая» игра, сделанная по «дурацкому» же фильму.

HOME OF THE UNDERDOGS

http://www.theunderdogs.org/

Колоссальный архив «заброшенных» прелестей. Одна тысяча «наименований». Если не брать в расчет abandonware-порталы, то Home of the Underdogs может считаться крупнейшим хранилищем abandonware в Internet. Петь хвалебные оды создателям Home of the Underdogs, поверьте, есть за что. Обзоры абсолютно всех (!) игр, представленных на сайте, скриншоты, рекомендации автора, игровые карты, руководства пользователя, «специальные», особые жанровые и не только антологии... В целом, во всех отношениях основательный ресурс.

WEIRD ABANDONWARE

http://pluto.spaceports.com/~weirdo/

Полностью оправдывает свое название. На сайте собраны совершенно сумасшедшие игры. Готов спорить, ничего подобного вы никогда не видели. Только для эстетов и невменяемобольных, жаждущих VGA-крови и насилия в низком разрешении. Комментарии излишни.

Такова десятка самых-самых abandonware-проектов. Исчерпываются ли все «заброшенные» сетевые ресурсы лишь представленным выше списком? Конечно же, нет: остались нерассмотренными abandonware-порталы.

THE ULTIMATE OLDGAMES LINKPAGE

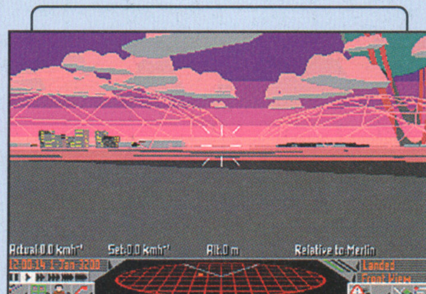
http://www.tuol.org

Конкретно ссылок на abandonware-сайты не предоставляет, но служит неисчерпаемым источником информации в принципе. Чат, форум, доска объявлений, FAQ и даже мемуары создателя TUOL.org помогут вам сориентироваться в мире abandonware.

ABANDONWARE RING

http://www.abandonwarering.com

Один из старейших abandonware-серверов, открытый еще в 1997 году. В отличие от TUOL.org больше внимания уделяется играм как таковым. Под крылом Abandonware Ring уютно разместился архив The Gaming Depot (http://www.abandonwarering.com/depot/index.php), где собраны как известные, так и не получившие должного признания раритеты.



Пять лет без чьей бы то ни было помощи David Braben создавал Frontier — классический римейк шедевральной Elite.



Eye of Beholder — одна из самых ярких компьютерных RPG прошлого.

BACK-LANE

http://backlane.cjb.net

Удобно сделанный портал на 60 с лишним сайтов. От двух предыдущих отличается своей исключительно игровой направленностью, то есть ссылки и только ссылки на abandonware-сайт по всему Internet. Из менее значимых, но достойных упоминания ресурсов следует выделить все еще создаваемый раздел Support, где тем не менее уже сейчас можно найти кое-какой полезный abandonware-инструментарий, неплохую систему поиска и... словоохотливого автора, практичесеки всегда отвечающего на грамотно заданный вопрос, касающийся abandonware.

CLASSIC GAMES SEARCH

http://cgs.tuol.org

Уже не портал, но поисковый сервер. Пускай не особо навороченный, и на Yahoo! не похож, главное, что он справляется со своей основной задачей — поиском полузабытых ценностей.

SEARCH FOR LAST ABANDONWARE (LAB)

http://search.tuol.org/

Еще один поисковик, также техническим совершенством не выделяющийся. Ищет и, что немаловажно, находит мало-мальски известные игры.

...Знаете, чем в последнее время стали промышлять «ветераны» игрового бизнеса? Издавать и продавать «антологии», сборники и прочие millennium edition своих хитов десятилетней давности. Abandonware становится прибыльным делом: к классике интерес не пропадет никогда. Не упускать же возможность заработать... MG

ДАРА III
ПУТЬ К ХРАМУ

ИСКАЖЕННОЕ **ВАРПОМ** ПРОСТРАНСТВО СЖИМАЛОСЬ, СПЛЕТАЯСЬ В УЗЛЫ, ЛИШЕННОЕ МАТЕРИИ И ВРЕМЕНИ, СВОРАЧИВАЛОСЬ КОЛЬЦАМИ, ОБРАЗУЯ, ЗАМКНУТЫЕ ПРОСТРАНСТВЕННО-ВРЕМЕННЫЕ КОНТИНУУМЫ, ЗАКРУЧИВАЛОСЬ В СПИРАЛИ, ВОЗВРАЩАЯ **ДАРУ** И **КУЛЕРА** К ДАВНО МИНУВШИМ СОБЫТИЯМ.

(уровень седьмой)

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

СЕВ НА ТРАНСГАЛАКТИЧЕСКИЙ ПАКЕТБОТ, **ДАРА** И **КУЛЕР** ПРИБЫЛИ В КОСМОПОРТ КАТРАСИ, ВХОДИВШИЙ В СФЕРУ ВЛИЯНИЯ ОДНОГО ИЗ РЕГИОНАЛЬНЫХ ГУБЕРНАТОРСТВ ИМПЕРИИ.

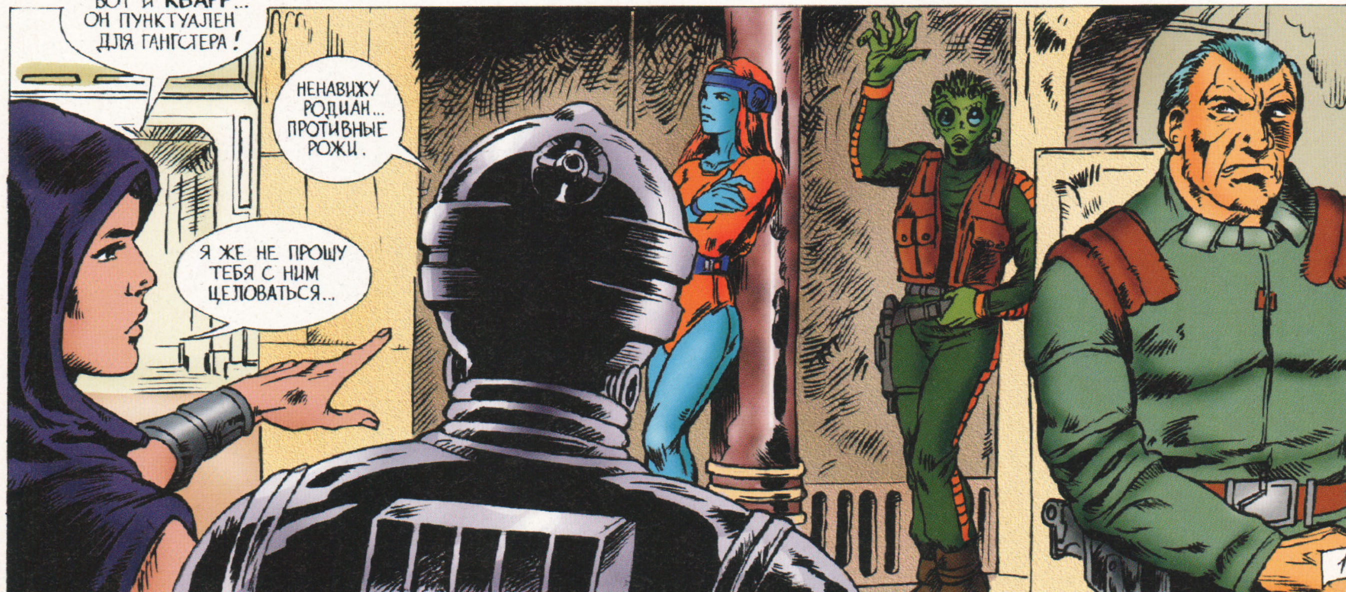
ДАРА НАДЕЯЛАСЬ ОТЫСКАТЬ ЗДЕСЬ СЛЕД, КОТОРЫЙ ПРИВЕДЕТ ЕЕ К ХРАМУ СИТОВ, ГДЕ, ПО ЕЕ СВЕДЕНИЯМ, НАХОДИЛСЯ НЕОБХОДИМЫЙ ИМ ПОРТАЛ.

ТЫ УВЕРЕНА, ЧТО НАМ СТОИЛО СЮДА ПРИЛЕТАТЬ, **ДАРОЧКА?** ПО-МОЕМУ, КРОМЕ НЕПРИЯТНОСТЕЙ МЫ ЗДЕСЬ НИЧЕГО НЕ НАЙДЕМ. В НОВОЙ РЕСПУБЛИКЕ БЫЛО НАМНОГО СПОКОЙНЕЕ.

СИДЯ НА КОРУСКАНТЕ, МЫ БЫЛИ БЫ ТАКЖЕ ДАЛЕКИ ОТ ДОМА, КАК И ЗДЕСЬ, ИЛИ МОЖЕТ ТЕБЕ НРАВИТСЯ ТВОЕ НОВОЕ ВОПЛОЩЕНИЕ СРАЗУ В ДВУХ АНДРОИДОВ?

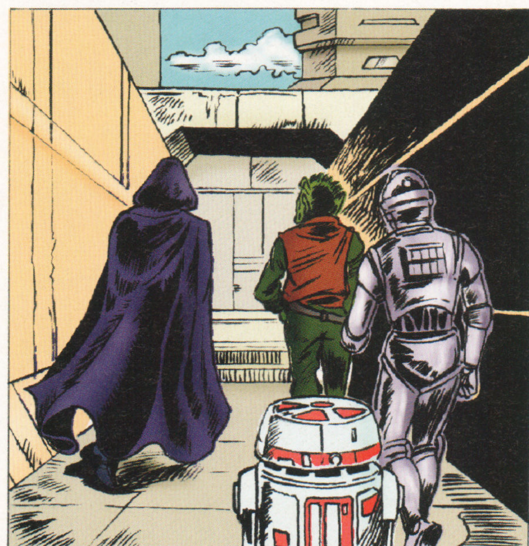
КВИГ! ПИУУ!

ВОТ ИМЕННО...




ДЖЕРК, ИНСОР КУРТАВЕР ТУН АЛТОГ.
ОН ГОВОРИТ, ЧТО ГОТОВ ПРОВОДИТЬ ТЕБЯ.
ОТЛИЧНО! СПРОСИ, УЗНАЛ ЛИ ОН, КОМУ ТЕПЕРЬ ПРИНАДЛЕЖИТ БЫВШИЙ КОРАБЛЬ **КАЙЛА КАТАНА?**


ВАРСК ИНСОЛ ШЕРГАН ВАЮРГ ИН ВАНТ САЛД.
НОВЫЙ ХОЗЯИН КОРАБЛЯ БУДЕТ ЖДАТЬ НАС В ДОКЕ...

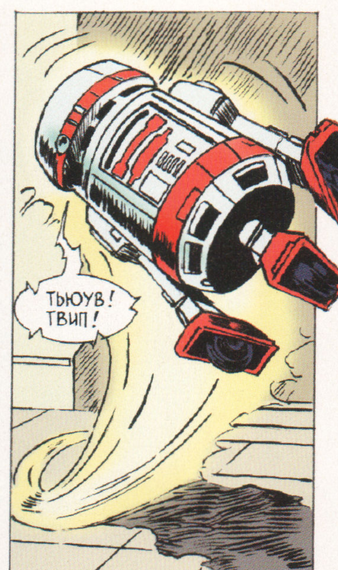


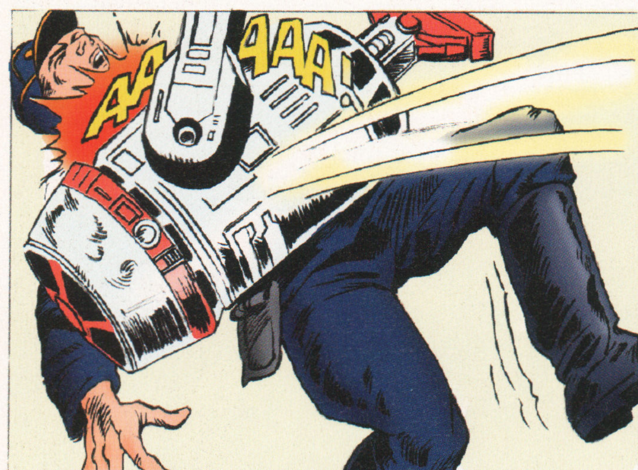

ОЧЕНЬ УДОБНОЕ МЕСТО ДЛЯ ЗАСАДЫ...


НИ С МЕСТА! ВЫ ОКРУЖЕНЫ!
ИЗМЕНА!
ТВОЕ ПРЕДЧУВСТВИЕ ТЕБЯ НЕ ПОДВЕЛО, МОЕ СОЛНЫШКО! НО Я ПРЕДСКАЗЫВАЛ ЭТО ЕЩЕ НА КОРУСКАНТЕ!
ВОТ ТОЛЬКО НЕ НАДО ТАКОГО ТРАГИЗМА В ГОЛОСЕ!
2


НАМЕСТНИК ЖЕЛАЕТ ВИДЕТЬ ВАС, **МАРА ШЕЙД**! ВЫ ПОЙДЕТЕ САМИ ИЛИ ВАС СИЛОЙ ОТВЕСТИ?
ЧТО ТЫ МОЖЕШЬ ЗНАТЬ О СИЛЕ, ТУПОЙ СОЛДАФОН?


И ЗОВУТ МЕНЯ ВОВСЕ НЕ **МАРА**...


ТЬЮУВ! ТВИП!

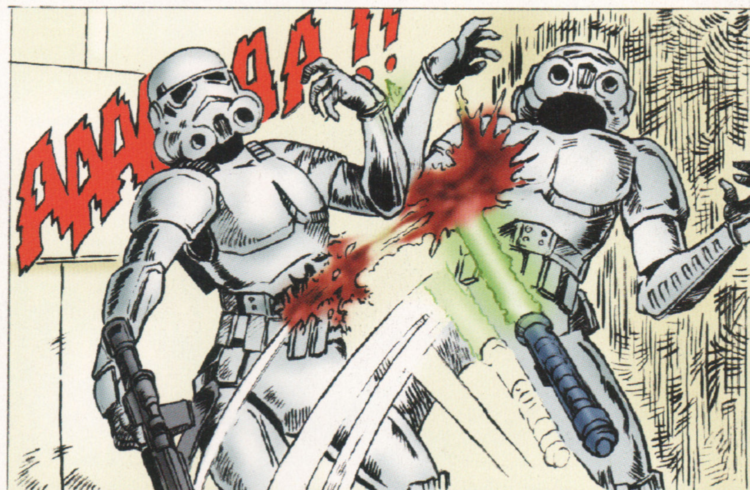

AAAAAA!


SHHT
КУЛЕР, ОТОЙДИ В СТОРОНКУ, ЧТОБЫ Я ТЕБЯ СЛУЧАЙНО НЕ ЗАЦЕПИЛА!

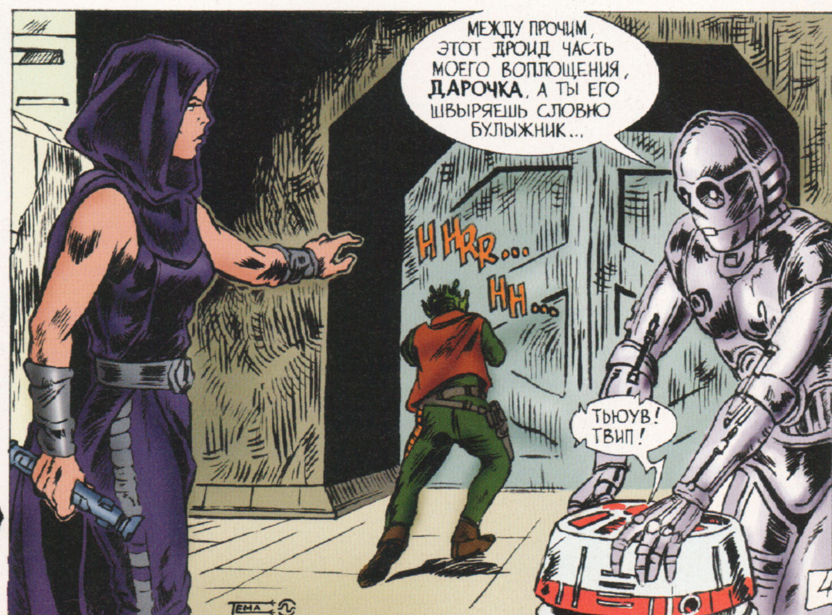

AAAARGH!
ZZZHT
3


TIUW
ZZAT




AAAAAA!!

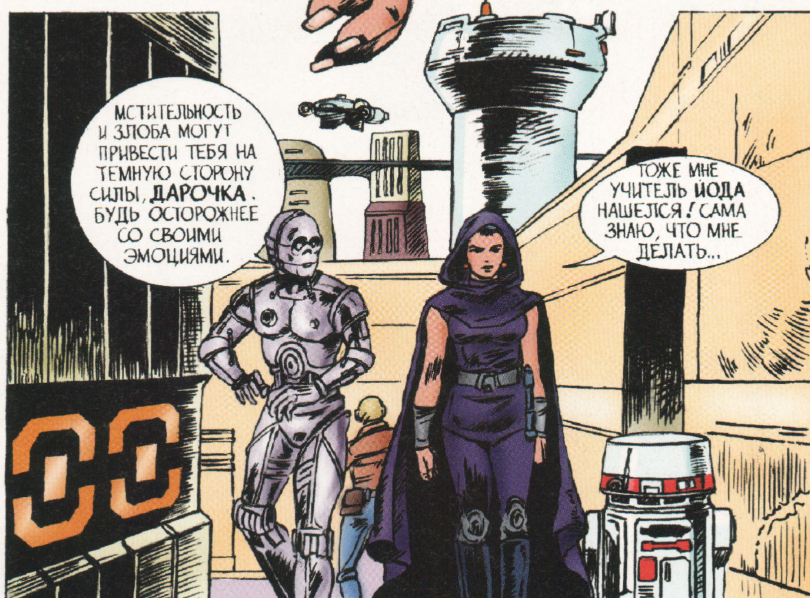
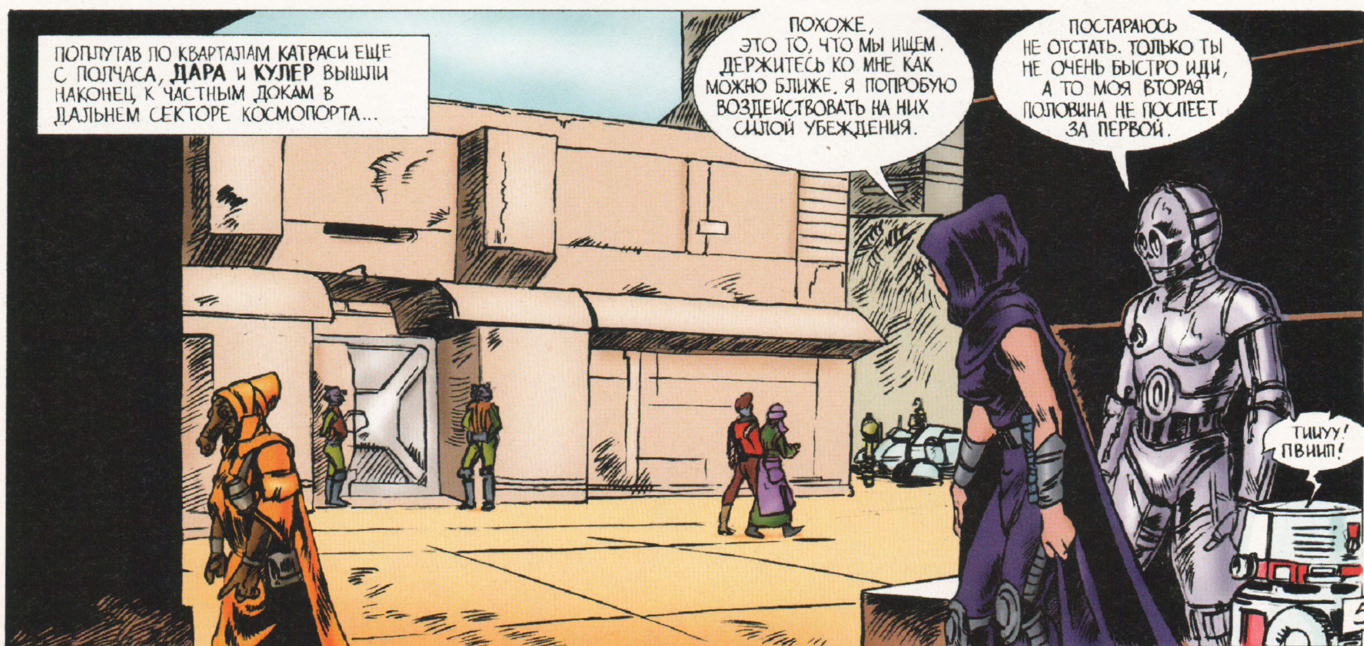

КВАРР, А ТЫ КУДА ЭТО ВДРУГ ТАК ЗАТОРОПИЛСЯ?


МЕЖДУ ПРОЧИМ, ЭТОТ ДРОИД ЧАСТЬ МОЕГО ВОПЛОЩЕНИЯ, ДАРОЧКА, А ТЫ ЕГО ШВЫРЯЕШЬ СЛОВНО БУЛЫЖНИК...
HHRR...
HH...
ТЬЮУВ! ТВИП!
4


ХХХРТ ТАЮРХ... ВАП... РАНТ НИАЛ КАТАНА... ХХ... ВАС ТАР... ХХХРТ АГРГХ... ХИ... ХИЛАХ.
ОН ГОВОРИТ, ЧТО КОРАБЛЬ КАТАНА СТОИТ В ДОКЕ МЕСТНОГО АВТОРИТЕТА ХИЛАХА.

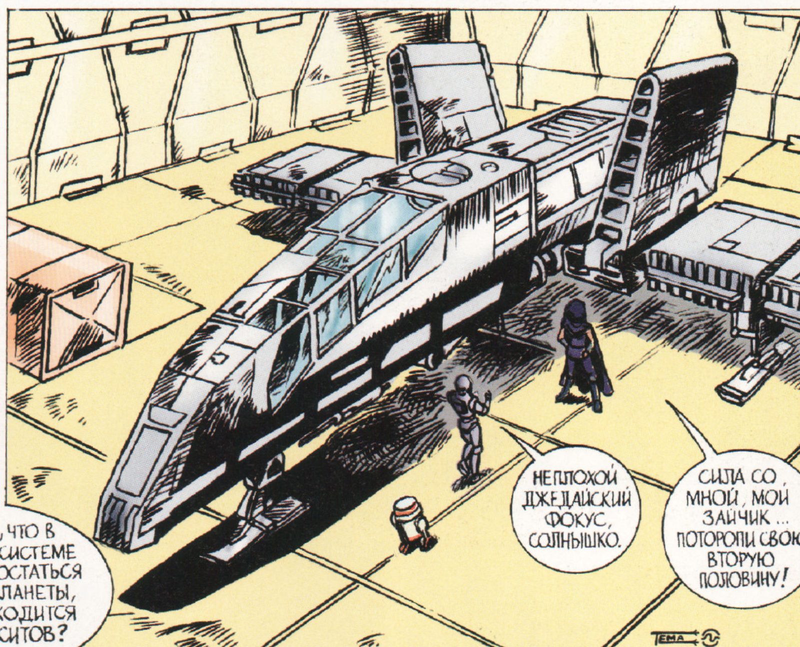
ВЫРОДОК! ХОТЕЛ ПРОДАТЬ МЕНЯ ИМПЕРЦАМ?! АХ ТЫ ЗЕЛЕНАЯ ГНИДА!!

AAAARH!...

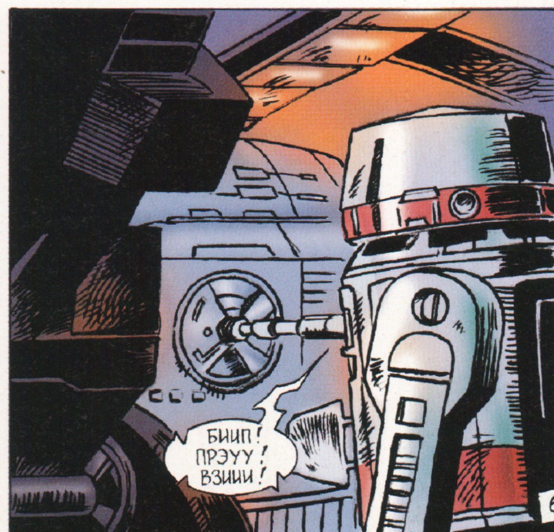
ЗАЧЕМ ТЫ ЕГО УБИЛА? ОН ЖЕ ВСЕ НАМ РАССКАЗАЛ.
ОН МЕНЯ ПРЕДАЛ. ЧТО ЖЕ, ПО-ТВОЕМУ, НАДО БЫЛО ЕЩЕ И ЗАПЛАТИТЬ ЕМУ ЗА ЭТО?

МСТИТЕЛЬНОСТЬ И ЗЛОБА МОГУТ ПРИВЕСТИ ТЕБЯ НА ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ, ДАРОЧКА. БУДЬ ОСТОРОЖНЕЕ СО СВОИМИ ЭМОЦИЯМИ.
ТОЖЕ МНЕ УЧИТЕЛЬ ИОДА НАШЕЛСЯ! САМА ЗНАЮ, ЧТО МНЕ ДЕЛАТЬ...

ПОПЛУТАВ ПО КВАРТАЛАМ КАТРАСИ ЕЩЕ С ПОЛЧАСА, ДАРА И КУЛЕР ВЫШЛИ НАКОНЕЦ К ЧАСТНЫМ ДОКАМ В ДАЛЬНЕМ СЕКТОРЕ КОСМОПОРТА...
ПОХОЖЕ, ЭТО ТО, ЧТО МЫ ИЩЕМ. ДЕРЖИТЕСЬ КО МНЕ КАК МОЖНО БЛИЖЕ. Я ПОПРОБУЮ ВОЗДЕЙСТВОВАТЬ НА НИХ СИЛОЙ УБЕЖДЕНИЯ.
ПОСТАРАЮСЬ НЕ ОТСТАТЬ. ТОЛЬКО ТЫ НЕ ОЧЕНЬ БЫСТРО ИДИ, А ТО МОЯ ВТОРАЯ ПОЛОВИНА НЕ ПОСПЕЕТ ЗА ПЕРВОЙ.
ТИИУУ! ПВИИП!
5


?!
SKRRR!




НЕПЛОХОЙ ДЖЕДАЙСКИЙ ФОКУС, СОЛНЫШКО.
СИЛА СО МНОЙ, МОЙ ЗАЙЧИК... ПОТОРОПИ СВОЮ ВТОРУЮ ПОЛОВИНУ!


НАДЕЮСЬ, ЭТОТ ГАНГСТЕР **ХИЛАХ** НИЧЕГО ЗДЕСЬ НЕ МЕНЯЛ!
ТЫ ДУМАЕШЬ, ЧТО В НАВИГАЦИОННОЙ СИСТЕМЕ КОРАБЛЯ МОГЛИ ОСТАТЬСЯ КООРДИНАТЫ ПЛАНЕТЫ, НА КОТОРОЙ НАХОДИТСЯ ДРЕВНИЙ ХРАМ СИТОВ?
В ОСНОВНОЙ СИСТЕМЕ ВРЯД ЛИ, НО КОМПЬЮТЕР АВТОМАТИЧЕСКИ ПИШЕТ ВСЕ ДАННЫЕ О МАРШРУТАХ В ЧЕРНЫЙ ЯЩИК. ПОДКЛЮЧАЙ СВОЮ ВТОРУЮ ПОЛОВИНУ К ИНТЕРФЕЙСУ.


БИИП! ПРЭУУ! ВЗИИИ!
6

СПУСТЯ СЕМЬ ДНЕЙ СТАРЫЙ КОРАБЛЬ **КАЙЛА КАТАНА** «MOLDY CROW», БЕЗЗАСТЕНЧИВО УГНАННЫЙ **ДАРОЙ**, ДОБРАЛСЯ ДО ОДНОЙ ИЗ ОТДАЛЕННЫХ СИСТЕМ ГАЛАКТИКИ, ГДЕ ВОКРУГ БЕЛОГО КАРЛИКА ВРАЩАЛАСЬ ТАИНСТВЕННАЯ ПЛАНЕТА СИТОВ...

ПОХОЖЕ, МЫ ПРИБЫЛИ НА КОНЕЧНУЮ СТАНЦИЮ. **КУЛЕР**, ГОТОВЬ СВОИ ПОЛОВИНЫ К МАРШ-БРОСКУ ПО ДЖУНГЛЯМ.

ОХ-ХО-ХО! НЕ БЕГИ ТАК, ПРОШУ ТЕБЯ, **ДАРОЧКА!** МОЯ ВТОРАЯ СУЩНОСТЬ ВЕСИТ, НАВЕРНОЕ, ЦЕЛУЮ ТОННУ.

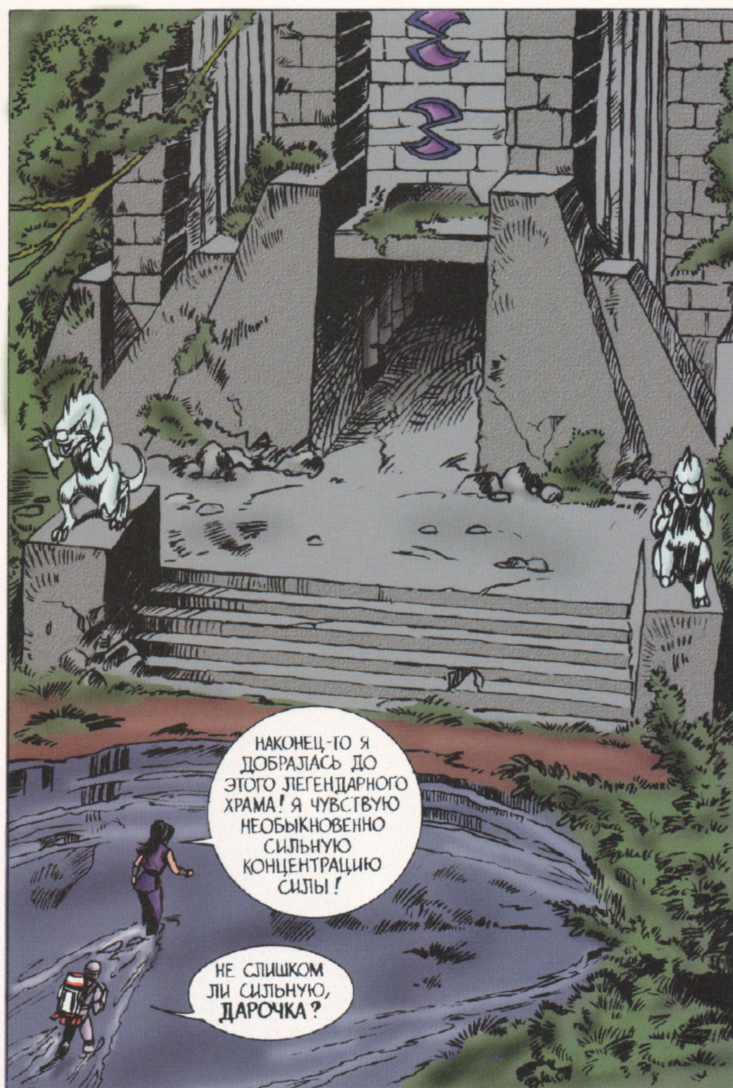
СМОТРИ ЛУЧШЕ ПОД НОГИ, А ТО, НЕРОВЕН ЧАС, ОСТУПИШЬСЯ И СЫГРАЕШЬ В ТРЯСИНУ!

ВОЗИСЬ ПОТОМ С ТОБОЙ!







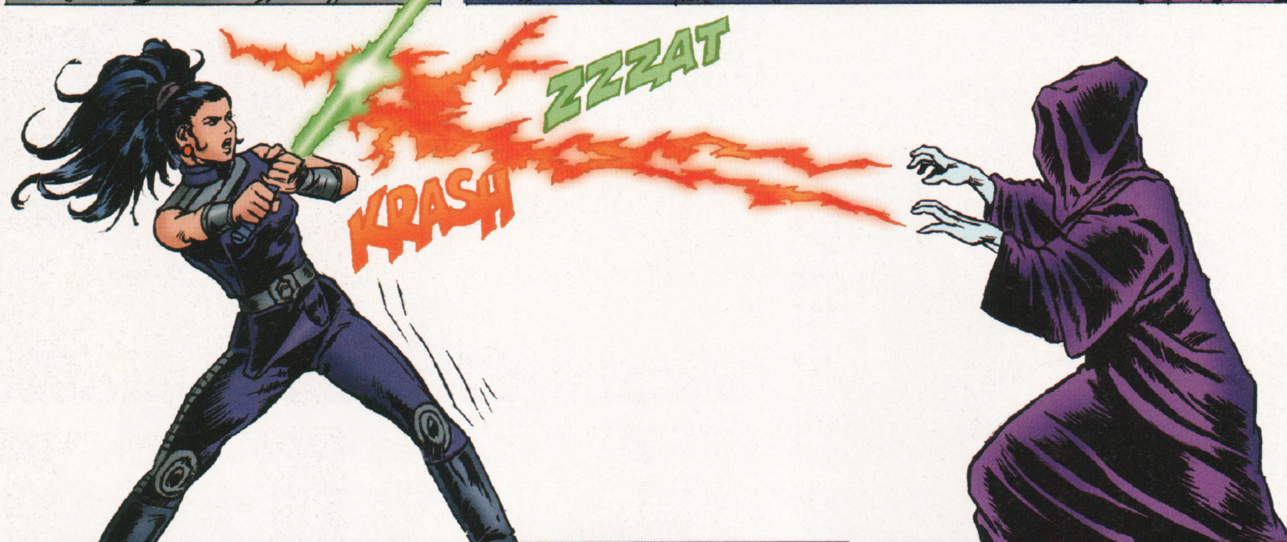

НАКОНЕЦ-ТО Я ДОБРАЛАСЬ ДО ЭТОГО ЛЕГЕНДАРНОГО ХРАМА! Я ЧУВСТВУЮ НЕОБЫКНОВЕННО СИЛЬНУЮ КОНЦЕНТРАЦИЮ СИЛЫ!
НЕ СЛИШКОМ ЛИ СИЛЬНУЮ, ДАРОЧКА?

ПОХОЖЕ, ЧТО ТУТ ДАВНО НИКОГО НЕ БЫЛО...

А ЭТО ЕЩЕ ЧТО ЗА ФРУКТ?

ВОТ Я И ДОЖДАЛСЯ ТЕБЯ, МАРА...
ТЫ ПРИШЛА КО МНЕ, ЧТОБЫ ЗАКОНЧИТЬ СВОЕ ОБУЧЕНИЕ. Я МНОГО ЛЕТ ЖДАЛ ТЕБЯ ПОТОМУ, ЧТО ТЫ НУЖНА МНЕ. ВМЕСТЕ С ТОБОЙ МЫ ВОЗРОДИМ БЫЛОЕ ВЕЛИЧИЕ СИТОВ, И ТОГДА ВСЕ ТЕМНЫЕ ДЖЕДАИ ВОССТАНУТ ИЗ СВОИХ ГРОБНИЦ И ПОМОГУТ НАМ ПОКОРИТЬ ГАЛАКТИКУ, КОТОРОЙ ОТНЫНЕ МЫ БУДЕМ ПРАВИТЬ ВМЕСТЕ!
8

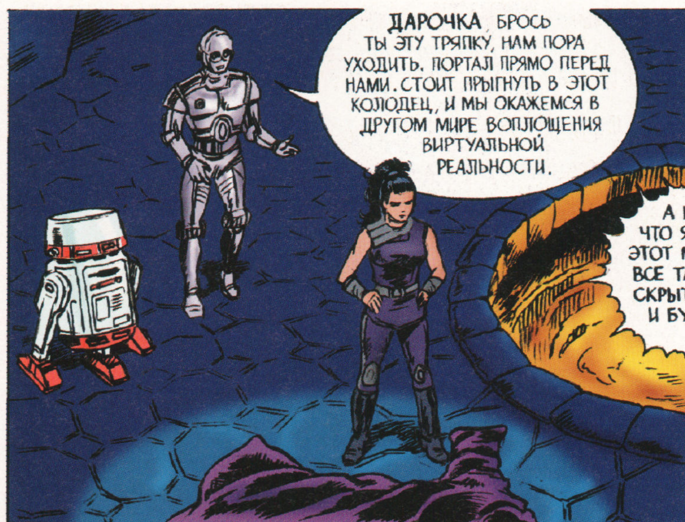

МНЕ НАДОЕЛО, ЧТО МЕНЯ ВСЕ НАЗЫВАЮТ МАРОЙ, ЧЕРНЫЙ ЛОРД СИТОВ!
А ЧТО ДО УПРАВЛЕНИЯ ГАЛАКТИКОЙ, ТО Я И САМА НЕПЛОХО С ЭТИМ СПРАВЛЮСЬ!
АХ ТЫ ВЫСОХШАЯ МУМИЯ! Я НАШИНКУЮ ТЕБЯ МЕЛКИМИ КУСОЧКАМИ!!
KZZT
ОЧЕНЬ ХОРОШАЯ ДЕВОЧКА... ОСВОБОДИ СВОЮ ЯРОСТЬ! УБЕЙ МЕНЯ! УБЕЙ!


ZZZAT
KRASH



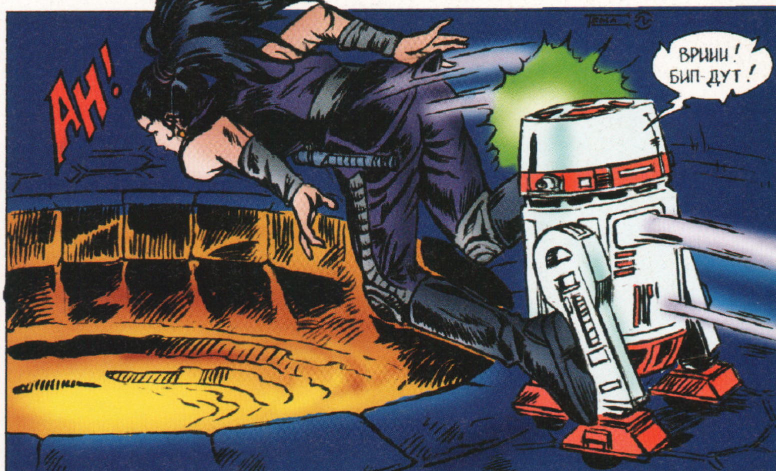

ВОТ И ВСЕ!
KASH


ОПЯТЬ ЭТИ ДЖЕДАЙСКИЕ ШТУЧКИ С ПЕРЕХОДОМ В ЭНЕРГЕТИЧЕСКОЕ СОСТОЯНИЕ!
9


ДАРОЧКА, БРОСЬ ТЫ ЭТУ ТРЯПКУ, НАМ ПОРА УХОДИТЬ. ПОРТАЛ ПРЯМО ПЕРЕД НАМИ. СТОИТ ПРЫГНУТЬ В ЭТОТ КОЛОДЕЦ, И МЫ ОКАЖЕМСЯ В ДРУГОМ МИРЕ ВОПЛОЩЕНИЯ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ.


А КТО ТЕБЕ СКАЗАЛ, ЧТО Я НАМЕРЕНА ПОКИНУТЬ ЭТОТ МИР? Я МОГУ ПОСТИЧЬ ВСЕ ТАЙНЫЕ СИЛЫ СИТОВ, СКРЫТЫЕ В ЭТОМ ХРАМЕ И БУДУ ПРАВИТЬ ЭТОЙ ГАЛАКТИКОЙ!


ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ? ОПОМНИСЬ, ДАРОЧКА! ТЫ ПЕРЕХОДИШЬ НА ТЕМНУЮ СТОРОНУ СИЛЫ! ОСТАНОВИСЬ!
А КТО МОЖЕТ МНЕ ПОМЕШАТЬ?
УЖ НЕ ТЫ ЛИ, ГЛУПАЯ ЖЕСТЯНКА, НАБИТАЯ МИКРОСХЕМАМИ? ХА-ХА-ХА!

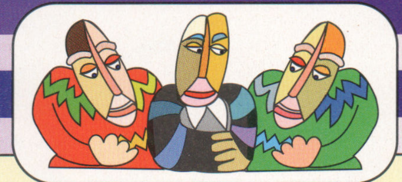

АН!
ВРИИИ! БИП-ДУТ!


ААААА!!!


НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ И ОБЫЧНУЮ МЕХАНИЧЕСКУЮ СИЛУ, СОЛНЫШКО МОЕ... ДО ВСТРЕЧИ В НОВОМ МИРЕ!
ДУУТ-БИ! ПИИУУУ!
10

...Знаете ли вы, уважаемые, что такое «ипостась»? Нет, это не ипподром для стасиков. «Ипостась» — это когда кого-то больше, чем одно. Вот, например, если человек не просто сам по себе, а еще иногда французский император, испанский летчик или девица без штанов верхом на драконе, то у него две ипостаси. Это либо психи, либо геймеры. Либо психи, маскирующиеся под геймеров. Либо геймеры, маскирующиеся... ну ладно. А если у кого-то три ипостаси, то это... нет, не угадали. Тот, О Ком вы подумали, Пишется Со Всех Больших Букв. Если же с маленьких — значит, это редактор игрового журнала. Потому что он и сам по себе, и девица без штанов верхом на французском летчике, и вдобавок еще надзиратель за всем этим безобразием. А вот в нашем журнале у всех аж по четыре ипостаси. Потому что, кроме прочих ипостасиков, у каждого в мозгу шевелится еще персональный Краевед. Данные оголтелые личности иногда вырываются на поверхность, и оттого получается «Ящик для Мусора». А все остальное время, пока господа редакторы валяют перед начальством ваньку на предмет как бы серьезного изготовления как бы журнала, Краеведы сидят в тетраграмматоне... нет, в тезаурусе... нет, блин, в гипоталамусе! и копят возмущение. Потому что так-то работать даже и они, Краеведы, смогли бы. Но остальные ипостасики их не пущают: боятся конкуренции.
Но тут вот давеча случился аргентинский народный праздник Бенсинко де Майо. Кто не знает, это типа Дня независимости от, когда все снимают последние штаны и показывают бывшим братским народам свое самое суверенное; у нас в России он 12 июня бывает, а аргентинцы остались без штанов на две недели раньше. Так вот, на дворе только Бенсинка, а редакция уже июльский номер сдала, апрельскую зарплату проела, сидит без штанов и что делать дальше — не знает. Тут-то Краеведы как выскочили! Как закричали: «Ваш журнал — лажа! Дайте нам бразды, мы покажем вам журнал! Альтернатива! Плюрализм! Бенсинко де!»
Что же, дали им бразды. Потом, как Бенсинки закончились, теми же браздами их скрутили и еще раза дали. Но затем уборщица в завалах пустых бутылок из-под ряженки и пустых штанов из-под Краеведов обнаружила нижеприлагаемую рукопись...

АЛЬТЕРНАТИВНЫЙ «MEGAGAME»



Три Краеведа тоже умеют Это!

...Весна кончается. Лето наступает. Отморозки на почве... или на почте? Каждый день — пачка писем; так что, наверное, все-таки на почте. По этому поводу — анекдот.
«Три часа ночи. Стук в дверь. Сонный мужик, пошатываясь, подходит.
Мужик: И-х-хто там?
Голос (из-за двери): Я!!!
Мужик: Я???»
Что значит — не по поводу? Я!!! Здесь главный. Это сейчас на мне рожа Краеведа, а так я — главный. Самый веселый и крутой. И любимый. Вами. Что значит — нет? Как скажу, так и будет. Говорю: всем — любить. Все, что дальше, — читать. С удовольствием читать, ясно? Там *превью* сначала будет. Это про то, чего еще нет. Ничего еще нет, а все про это только и пишут. Прямо как жизнь наша. А что будет потом, я не знаю... Я??? Хто такой? Документы!..
Короче, всегда ваш
этот... Дррр... дрр... езников? Иван. Нет, дрр... другой. То есть Второй...

Николай Панков ака Лыжникъ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОГОН

Недавно знатная игроразработческая фирма «ООО Столовая №1» из города Еремень-Тау Целиноградской области поведала всему миру о скором выходе в свет игры «Грибной Борщ с Черносливом», которую уже более шести лет ждут все геймеры в мире. Сначала надо сказать несколько слов о разработчиках.

Неделю назад мы послали на пресс-дегустацию в Еремень-Тау нашего специального корреспондента, чтобы он взял интервью у предводителя разработчиков «Столовой», но сотрудник «MegaGame» не вернулся, так что если далее в статье встретится фраза «Сидор Макарович сказал нам...», то вы должны понимать, что он этого не говорил, просто мы предположили, что он это сказал, потому что не молчать же ему. Так вот, в свое время компания «ООО Столовая №1» неудачно выпустила продукт под названием «Котлета По-киевски», чем поставила под удар свое существование. Дело в том, что при бета-тестировании были вопиющим образом нарушены все правила по технике безопасности. Тестирование проводилось на простых посетителях столовой, которым даже не рассказали, что перед ними не готовый продукт, а всего лишь бета-версия.
В результате из-за обнаружившихся в «Котлете» багов в реанимации скончался



случайно зашедший в столовую, дабы не прерывалась его связь с простыми тружениками, председатель еремень-тайского горкома партии. После этого происшествия компания была на грани краха, так как Саврас Маратович Пелликан, заведующий столовой, был посажен в лагерь строгого режима, где пребывает и по сию пору, а шеф-повар, Еремей Макарович фон Флейшвулф, был взят на работу министерством обороны в отдел разработки химического и бактериологического оружия. Таким образом, оставшись без руководящей верхушки, столовая медленно, но верно скатывалась на дно игродобывающей промышленности, пока дело в свои руки не взял брат бывшего шефа, Сидор Макарович фон Флейшвулф.

Когда шесть лет назад уже почти совсем забытая игровой общественностью «Столовая» выпустила в свет «Борщ Украинский», почти никто не подозревал, что этот ход поднимет «Столовую» из руин. Успех первого «Борща» и последующие громкие уголовные дела, преследующие пиратов, которые продавали нелицензионные копии этого продукта, прославили его создателей и вдохновили их на производство еще двух игр, которые вместе с первой частью составили бы трилогию «О вкусной и здоровой пище». И вот, наконец-то, перед нами лежит демонстрационная версия долгожданного сиквела.

Первым делом немного о сюжете игры. Главный герой — все тот же полюбившийся всем игрокам после первой части Сметана. Ему необходимо распространить свою власть на территории противника, при этом не собираясь в комки. Кроме уже знакомых монстров из союза «Овощей» — Свеклы, Моркови, Петрушки и Лука, тут присутствуют и несколько новых чудовищ. Дело в том, что когда альянс «Овощи», как и следовало ожидать, собрал очередной совет в Суповой Кастрюле, предварительно мелко нарезавшись «соломкой» и заручившись поддержкой Помидоров, Уксуса, Сахара и Масла, накрылся крышкой и начал тушиться, он внезапно обрел нового союзника. Чернослив, а это был именно он, хорошенько промывшись, присоединился к заговорщикам после окончания их тушения, для убедительности прихватив с собой своего стандартного подручного, Бульона Грибного. Вместе эти враги вновь вознамерились захватить мир Тарелки, препятствуя контролю законного правителя Сметаны. Чем закончится эта эпическая война, гадать пока рано, мы узнаем это только после выхода игры. А пока нам доступна лишь демоверсия.

Когда демо было доставлено в редакцию в прозрачном контейнере, все сотрудники сбежались посмотреть на нее. И ведь не просто так люди, которые на этом деле собаку съели, прибежали любоваться на произведение еремень-тайских разработчиков — было на что посмотреть! Трехмерная графика просто восхитительна, все овощи выглядят как будто только что порезанные, несмотря на то, что продукт шел к нам по почте два месяца. Самое удивительное, что движок данной игры зависит только от частоты черпального процессора и объема оперативной ложки. При этом акселератор «3 рта» совсем не обязателен! К сожалению, мы пока не можем полностью насладиться «Грибным Борщом с Черносливом», так как демонстрашка позволяет пройти только первую миссию под названием «Разогрев». Дальнейшее действие подразумевает отсутствие прозрачного контейнера, который был специально установлен авторами для ограничения возможностей этой версии. Возможно, вскоре появятся пиратские копии, в которых контейнер будет взломан, но наш журнал не будет пользоваться информацией, полученной от хакеров!

Разумеется, этот продукт требует доработки, ибо даже невооруженным взглядом видны десятки багов, которыми так и кишит эта игра, но я уверен, что персонал «ООО Столовая №1» разберется с этими проблемами. Сидор Макарович сказал нам, что на финальную версию не будет ни одной жалобы! Хотелось бы верить, что у него есть основания на это оптимистичное высказывание. Впрочем, если вспомнить трагическое прошлое этой фирмы, в заявлении г-на фон Флейшвулфа могут послышаться и зловещие нотки. Итак, игра готовится увидеть свет в конце июля 2000 года, тогда мы и посмотрим, что это за «Борщ» и с чем его едят.



...У вас — лето. У нас — еще весна. Парадокс. Четыре раза в году подобный факт позволяет всем нам заполнять вступилова к рубрикам. Остальные восемь раз находятся еще разные слова. Хорошо, например, писать о своих личных успехах в труде и обороне. Потому что читатель, очевидно, должен знать все вот это. Неплохо идут также трехметровые зайцы и тапочки Юрия Гагарина. Это называется стеб. Не надо только о самой рубрике ничего писать. Читателю про нас, любимых, знать интересно, а игры там — дело десятое. Верно? Что значит — «.... .... на ....»?
Все равно ведь про эту рубрику сказать нечего. То ли «Стенка на стенку», то ли «Коктейль». В общем, чумовая рубрика. Это я там в ней все написал, поэтому она совершенно замечательная. Ведь я и сам по себе тоже... *(далее в рукописи следует подробная автобиография Второго Краеведа во всех его ипостасях, изложенная гекзаметром, каковая была нами опущена по цензурным соображениям).*

КОКТЕЙЛЬ ОБ СТЕНКУ

Дорогие читатели, я тут давеча узнал страшную тайну. Как мне, Второму Краеведу, и положено. Тайна эта касается всяческих страшно популярных ныне сетевых игрушек. И на самом деле их (тайн) две.

А вот игра мультиплеерная — одна. Называется она Wordlamozgotron. Всякие там Ultima Online, Everquest и иже с ними Asheron's Call суть просто



порталы этой, первородной, игры. Смысл порталов примитивен: авторы Wordlamozgotron'а не хотели (или не могли, о чем ниже) писать всякие сложные программы с алгоритмами поведения компьютерных врагов и потому придумали идеальное по своей простоте решение — пущай игроки сами друг с другом месятся. Но дезматч устраивать — это не круто. Потому они сделали так, чтобы игроки из «Ультимы» месились с игроками из «Ашерона» и «Еверквеста». Вот вы думаете, когда в «Еверквесте» замочите очередного отморозка, это что, компутер типа такой неумный? Как бы не так! Это Джон Мгенге в Африке только что вам репу в «Ашероне» оторвал. Только с его стороны получилось так, что это он вас замочил, а с вашей — что вы его. Или вон когда вы по «Еверквесту» бродите, ждете, когда монстров нареспавнится, чтоб экспу собирать, думаете, это типа время пришло и процессор решил вам новую задачку подбросить? А это просто какой-то юзер в «Ультиму» вошел. Так-то.

Узнал я это, между прочим, когда наблюдал за нашим Железным Человеком, играющим в Everquest. В то же самое время мое второе Я (которое «МЫ другого порядка») в Цюрихе курило цигару на пороге игрового клуба, где Йохан Палыч Швейхмастер гасил злого парня в Asheron's Call. И очень же забавно: одновременно месилово закончилось. Только наш Железный Человек (который в Everqueste Нежелезная Тетка в Тапках) уверен, что это он монстра-с-глазами укокошил, а Йохан Палыч — что это он, напротив, урода-с-палкой уложил. А на самом деле это они друг другу по репе валяли, повышая энтропию...

Зачем, спросите вы, все это надо? А я скажу вам. Вот как вы думаете, если один мужик машет палкой и по репе бьет другого мужика, а тот второй мужик тоже машет палкой и по репе бьет первого мужика, что будет, если они оба друг друга заколбасят? Правильно, будет два трупа. Ну а вот если они друг друга заколбасят, а при этом оба живы останутся, что будет? Будет два живых мужика. Что же у нас получается? У нас получается, что два мужика умерли, и при этом два мужика живы. Получается, скажу я вам прямо, у нас четыре мужика.

И что вы думаете, четыре мужика? Четыре мужика — это не два мужика. Это два трупа и два живчика. Живчики, казалось бы, вот они — сидит вон наш Железный Человек, довольный весь, аж лоснится от смазки. Да и Йохан Палыч тоже вроде довольный, пену сдул и давай отмечать. Всем хорошо. А трупы где? Где-где. Нигде! Нету трупов. Потому что, с *той* точки зрения, у них там все хорошо, а трупы тута. По-ихнему, у них *там* Железный Человек с Йоханом Палычем живые-невредимые. И зачем они там-то, спрашивается?

А вот зачем! Чтоб их в рабство сдать, чтоб они всю жизнь монстрами в одноплеерных играх работали! Пока не убьют, конечно. Жизнь у них короткая, прямо скажем. Я бы даже сказал, быстротечная. Потому что как — ХРЯК! — появились Железный с Палычем *там*, так сразу их в игрушку и БРЯК. А в игрушке их сразу же ШМЯК. И новых давай. Я вот, например, больше в игрушки не играю. Ни в какие. Потому что однажды попросился у Железного Человека в «Еверквест» на часок залезть, в драке поучаствовал, и МАМА! АААААА!!! Хоть прям щас виртуальные похождения пиши. Только короткие. Примерно такие:

«Оказался я вдруг в совершенно незнакомой комнате. Непреодолимая сила тянула меня шагать вперед, и я нескромно хрюкал, не знаю почему. Обстановка была вокруг не то чтобы очень веселая, но разглядеть ее я не успел, ибо с лязгом распахнулась дверь, вбежал некто и...

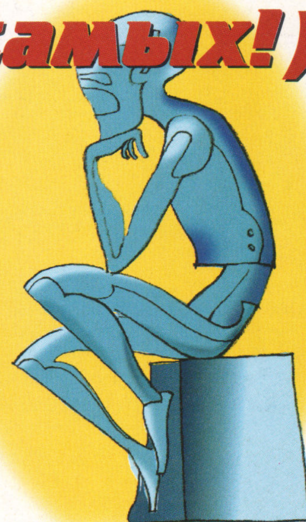
ШМЯК».

Вот такое виртуальное похождение. Вам такого хочется? Мне — больше нет. Есть, правда, маньяки типа вон Лыжника, которые там постоянно ошиваются, потому что денег нет, и приходится подставлять себя неоднократно под огонь злобных подростков, чтобы потом писать чистую правду, а все думали, что это гонево. А это правда. И про кровищу. И про монстров. И про подпольщиков. Все правда.

А вот вы спросите, почему это вы (типа мы) такие умные, все видите, а вот мы (типа вы) такие тоже клевые парни, а ничего такого не замечаем? Или Железный этот ваш (типа наш). А я отвечу. А патаму! Патамучта. Этого типа никто никогда не узнает, ибо сие есть великая тайна бытия и краеведения. Ваше второе Я (которое МЫ) тоже по Цюриху не бродит небось. Вот то-то и оно.

...Что такое «интра», я не знаю. Вроде бы по логике что-то унутре. Почему же оно тогда «интра», которое «интрадакшн», ежели оно совсем снаружи, я не понимаю. Но все модно так говорят — «интрадакшн», «интрадакшн», ну и пусть будет, я как все, а что? Тут высунулся вот один, и даже два высунулись — и все. И правильно, наверное, будь, как все, не будь, как никто какое-нибудь... Это я к тому говорю, что мне, Третьему Краеведу, вот железную рубрику поручили. Потому что Первый Краевед — он высунулся, а результаты я выше описал. А Второй вона уже сколько понаваял, аж страшно, только ему не говорите, что мне с него страшно, а то он решит, что я тоже высунулся, и будет мне... и все. А железному специалисту эту железную рубрику ну никак нельзя поручать, потому что я знаю... я такое знаю... мы на подводных лодках вообще много знаем секретов разных, у нас перископ есть, мы его высовываем так потихонечку и...

СУММА ТЕХ (тех... тех самых!)



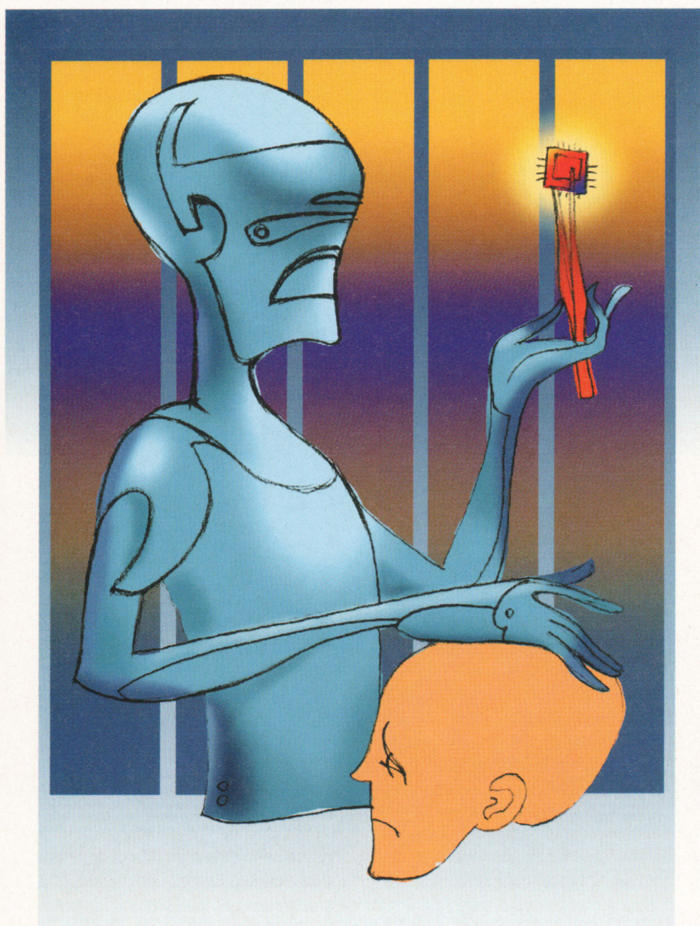
Вот Второй (который теперь больше, чем Второй, потому что Первого он съел и теперь сам с собою ходит, рассчитывается — «Первый-Второй!») очень даже правильно сказал — сидит у нас в редакции Железный Человек и дуется, скажем, в «Эверквест». Это вы уже читали. Но этом месте мысли мои застопорились и закружились в темпе пузырьков из джакузи. По-броуновски.

Вот он, порочный плод НТР (не путать с HTTP!) — сколько времени сидит у всех на виду живой (так сказать) механизм, а никто и в ус не дует. А ведь еще совсем недавно, окажись такой где в общественном месте, тут же набежали бы военные, оттеснили бы тележурналистов и всех бы захомутали на урановые рудники, чтоб и тайну государственную соблюсти и стратегического сырья поднакопить. Для заправки подводных лодок. А Железного бы начали исследовать со всей военспецовской дотошностью. На предмет выявления. Чего уж там стали бы выявлять — мне неведомо, я их инструкциев не читамши. Но что-нибудь бы точно выявили и надежно спрятали бы выявленное в закрытом спецхрановском архиве. Чтоб було.

А теперь вот никто не приезжает. Руки не крутит и на пол не кладет. Полный с виду пофигизьм. С мягким знаком. Я думаю, это заговор.

Вот у нас в редакции сидит один Железный. А в других компьютерных редакциях, вы что думаете, не сидят такие же? Еще как сидят! В каждой редакции минимум по одному Железному Человеку, а редакций этих — как фрагов у приличного квакера.

Конечно, процентное соотношение Железных к Обычным пока еще невелико, но ТЕНДЕНЦИИ! Тенденции прослеживаются неутешительные. Пока расклад — 1:4 (приблизительный), а что будет завтра?..



Сокрушат, как танки молодую бамбуковую поросль. Они же Железные. Вы можете резаться в «Эверквест» круглосуточно, да так, чтобы при этом и работа выполнялась в полном объеме? Они могут. Каждый день вижу. Может, у них там гнездо? Точно! Вот где их сборище железячное! Они туда, в «Эверквест» этот, ходят козни строить! С целью окончательного установления мирового господства. А что? Вы попробуйте сами туда сходить. Замочат ведь на раз, даже фамилии не спросят. Это если вы из мяса и костей (и не из свинины, а из натуральной человечинки). А Железные там все крутыми-прекрутыми перемещаются. В броне и перках. Аки боги. Потому как гнездо...

Страшно, господа. А вдруг они возьмут и победят? Хорошо, если нас просто на какие-нибудь добычи металлосодержащих руд всех отрядят. А если вдруг переделают? Предпосылок-то для такого исхода уже даже больше чем достаточно! Уже давно большинство из нас без компьютера своего существования не мыслят. А это ведь симптомчик! Нехорошенький такой симптомчик! А завтра проводочки в голову вживлять начнут для полного, так сказать, слияния с кибернетикой. И все дружным скопом, прямо по газонам побегут вживлять. Потому что прикольно, кульно и рулезно. А там с утра проснешься, а весь из себя сплошной системный блок. Подойдешь к зеркалу, умоешь интерфейс, почистишь контактные коронки и в «Эверквест», на тусовку. Обдумывать, как соседей к ЭТОМУ ДЕЛУ запривлечь. Как мясо в проводники перекроить.

Надо, немедленно надо что-то предпринимать! В срочном порядке необходимо закупать трубы и барабан! Трубить и бить тревоги! Запасать тяжелое вооружение, серную кислоту и царскую водку! Необходимо подготовить тылы, пути отхода, атакующие группы, страхующие группы, транспортные группы, группы обеспечения и контроля, стратегический и тактический отделы, разведку и контрразведку! Я готов принести себя в жертву. Положить на алтарь. Стать вождем или, на крайняк, генералисимусом. Как граф Суворов. Титул тоже, кстати, готов принять. Со всей ответственностью.

Наше дело правое! И левое тоже, и центральное с задним! Враг будет ржаветь!

...В обычном «MegaGame» сзади положен такой небольшой раздел. Что-то в моей где-то. Одна страничка. Вот переверните страничку — и его увидите. Он, по замыслу, такой специальный добрый и ласковый. И обнадеживающий. Как бы прощание с читателем. Типа заходите еще. Вот и я вас всех сейчас обнадежу напоследок. Вы не бойтесь, их всех повязали! И кляпы во рты! Другие ипостасики повязали — те, которые в экипаже написаны. Сейчас меня еще довяжут — и пойдут загорать. И до августа мы от них избавимся. А в августе обычно Мировые войны начинаются, путчи всякие, теракты и бросание атомных бомб, поэтому есть шанс, что мы вообще больше не встре... MG

Письмо от половины игромана

Хроники правого полушария

Я тут долго смотрел в журнал и заметил на последней странице возможность написать в номер письмо об играх в моей жизни. Чем и пользуюсь!

В играх главное что? Главное — не доиграться. А я вот, видимо, уже доигрался. И сейчас я хочу рассказать об этом, чтобы предупредить остальных игроков и не допустить повторения ими моих ошибок.

Все началось с аркады Diablo, в которую я зачем-то играл, несмотря на то, что мне это не очень нравилось. Сначала я прошел ее до финала магом, потом воином. Потом я начал играть в нее на разных серверах в Сети, но мне там очень не понравилось наличие хакеров и вообще различных редисок. Тогда я собрал второй компьютер, организовал локальную сеть и стал звать к себе друзей. Какое-то время все было хорошо, пока моя большая черная собака Арафат не отгрызла берцовую кость у Саши. Тогда он еще заляпал кровищей матушкин ковер, и она запретила мне приглашать гостей, чтобы не нарушать идеальную чистоту нашего жилища. После этого я как-то пробовал затащить Семена на веревке через балкон, втайне от родителей, но, когда он был на уровне четвертого этажа, зазвонил телефон, и я выпустил веревку.

Я долго скучал, а потом попробовал играть один на двух машинах. Первое время было несколько сложно расфокусировать взгляд, а потому часто одного из персонажей убивали просто потому, что мое внимание было занято другим. Но со временем я приспособился и вполне сносно управлял одновременно и магом, и воином. Разрушила эту идиллию моя тетушка. Однажды она сварила какое-то варево и позвала меня дегустировать. Как раз в этот момент я пытался бороться с архиепископом Лазарусом, и все мое внимание было занято процессом игры. Я просто не слышал ничего извне: один глаз смотрит в первый монитор, другой направлен на второй, в руках — мышки, а на голове — двое наушников крест-накрест. Тогда тетушка схватила чугунный заборчик, украденный дедушкой с Гоголевского бульвара, и огрела им меня по голове, дабы привлечь мое внимание. Что было дальше, я не помню, пришел в себя я уже за столом. Помню очень странное ощущение: я подношу ко рту ложку с варевом, а левая рука зачем-то пихает в тот же рот хлеб. Потом врачи сказали, что у меня левое и правое полушария мозга начали работать независимо, но причин не поняли. К тому времени тетушка уже куда-то делась, вместе с заборчиком, так что поведать об этом происшествии было некому.



Пару месяцев у меня были небольшие неприятности по поводу координации: дело в том, что очень сложно перемещаться в пространстве, когда вашей левой ногой руководит другой разум, но потом мы научились. Мы договорились называть друг друга Правый и Левый, но старались вслух особенно часто не разговаривать, чтобы не нервировать окружающих. Кое в чем были даже свои плюсы — теперь мы могли играть не только совместно, но и друг против друга. Хотя, надо признать, Левый играет в аркады и прочие стрелялки гораздо лучше меня, видимо, у него быстрее реакция. Зато я быстрее думаю и читаю, так что мне приходится, прочитывая страницу, ждать, пока этот тормоз дойдет до конца. Нам еще повезло, что литературные вкусы у нас совпали.

К тому времени мы уже почти перестали ходить. Случилось это так: мы скопили деньги и купили два набора педалей для гонок. Просто Левый сильно зафанател от какой-то гоночной игры, а мне пришлось составлять ему компанию. И вот, когда мы устраивали чемпионат, этот гад, понимая, что я его побеждаю, двинул мне по коленной чашечке своим армейским башмаком с окованной подошвой. Я тогда носил кроссовки и не мог ответить ему тем же. Более того, тогда я от боли потерял сознание, и с врачами говорил Левый. Он сказал им, что не дает согласия на операцию по протезированию коленной чашечки, хотя не имел ни малейшего морального права распоряжаться моей ногой!!! Теперь нога не сгибается в колене, а этот недоумок все время подкалывает меня, предлагая реванш. Впрочем нет, последний месяц уже не подкалывает — я ему отомстил: когда он уснул (а он вообще устает быстрее меня), я вколол ему в ногу шприцем керосин, так что врачи ее отрезали.

Но где я беру свое, так это в космических леталках, особенно в X-Wing vs. Tie Figher! У нас есть два джойстика, но они оба правые. А вы когда-нибудь пробовали управлять праворучным джойстиком при помощи левой руки? Я тоже не пробовал, но судя по тому, как летает Левый, это не очень удобно! Он не всегда успевает выстрелить торпедой, когда видит цель в перекрестье прицела, и неважно ориентируется в пространстве. Кстати, почему-то ему больше нравится играть за повстанцев, чем за империю... Но я думаю, это он просто из вредности, чтобы быть по ту сторону баррикад от меня.

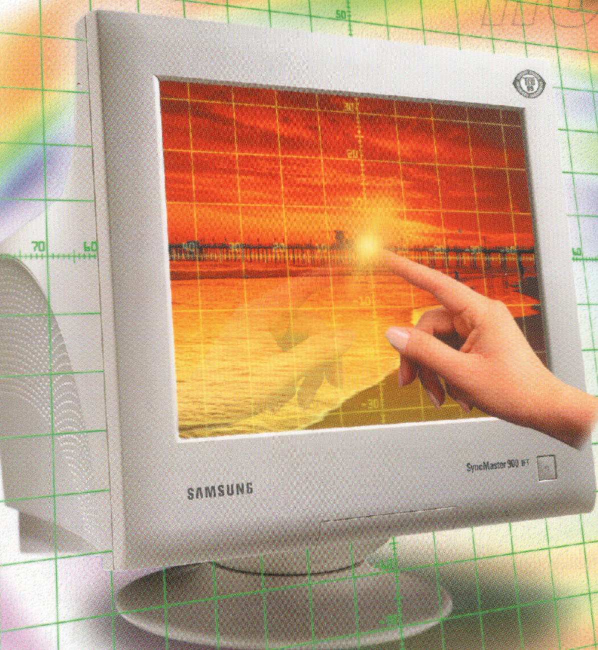
Ладно, пожалуй, мне пора закругляться с письмом — по всей видимости, Левый скоро проснется. Он вообще не особенно любит журналы, а ваш ему почему-то особенно не понравился. Хотя, возможно, это опять просто из соображений «не как Правый». Как бы то ни было, он может порвать это письмо или просто не дать мне его отправить. До свидания.

С уважением
Прокоп Рывакин Правый MG

SAMSUNG ELECTRONICS

SyncMaster

мониторы номер 1 в мире!





Эргономичный дизайн



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ



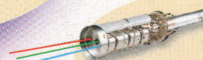
Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм



Антистатическое и антибликовое покрытие



Выдвигаемая панель настройки



Новая электронно-лучевая пушка





	SYNCMASTER 900 IFT	SYNCMASTER 700 IFT
ЭЛТ	19", DynaFlat	17", DynaFlat
ВЕЛИЧИНА ЗЕРНА	0,20 мм (горизонт.)	0,20 мм (горизонт.)
ЧАСТОТА ПО ВЕРТИКАЛИ	50~160 Гц	50~160 Гц
ЧАСТОТА ПО ГОРИЗОНТАЛИ	30~96 кГц	30~96 кГц
РАЗРЕШЕНИЕ (РЕКОМЕНД.)	1280x1024/85 Гц	1280x1024/85 Гц
(МАКС.)	1600x1200/76 Гц	1600x1200/76 Гц
ПОЛОСА ПРОПУСКАНИЯ	205 МГц	205 МГц
ГАРАНТИЯ	3 года	3 года

SAMSUNG DIGITall
everyone's invited™

Предлагаем на Ваш выбор серии компьютеров:

Серия Bolero — выбор профессионалов!

Серия высокопроизводительных компьютеров для решения сложных задач: проектирования, дизайна и инженерных расчетов. Идеально подходит для обработки мощных потоков мультимедиа – игры, анимация и Internet.

Серия Maestro — мечта «геймера»

Эти модели содержат в себе все новинки домашнего мультимедиа, а поддержка 3Dfx позволит ощутить Вам все прелести современных игр и обучающих программ. Приобретение такого компьютера доставит радость всем членам Вашей семьи и вызовет зависть у Ваших соседей!

Серия Solo — все для дома

В сочетании с процессором Celeron® корпорации Intel®, графический адаптер на базе чипа Intel740™ обеспечивает непревзойденное качество отображения 3-х мерной графики, а также – полноэкранного видео.

Серия Jazz — «антикризисный набор»

Данные модели позволят Вам решать массу бытовых задач, бухгалтерия, обучающие программы и подобные. Идеальное сочетание цены и возможностей – это разумная экономия Ваших средств!

WWW.LADOGA.NET

Санкт-Петербург., 2-ая Красноармейская, д.3
телефоны: 316-6528, 325-8202, 316-4957

Время работы: 10:00 до 20:00 без обеда,
Выходной — Воскресенье

Посетите наш компьютерный клуб, расположенный по адресу:



2-ая Красноармейская, д.2

ЛАДОГА
КОМПЬЮТЕРНЫЙ ДОМ

1С:МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» Обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезневская, 21
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

ЗЕМЛЯ 2150
ВОЙНА МИРОВ





Год 2150 от Рождества Христова. За последнее десятилетие Земля пережила столько катаклизмов, сколько не было, наверное, за всю историю ее существования. Даже по самым оптимистичным прогнозам, в течение нескольких ближайших лет расстояние между Землей и Солнцем сократится более чем на четверть. Из трех существующих Альянсов только один успеет вовремя покинуть умирающую планету...

Русская версия Earth 2150, лучшей трехмерной стратегии года.

+ Полностью трехмерный ландшафт: устраивайте засады, спрятав технику в ущелье, или проложите систему подземных туннелей, которые позволят атаковать ничего не подозревающего противника с незащищенного тыла.

+ Смена дня и ночи: выключайте габаритные огни на танках и под покровом ночи ведите их прямо в сердце вражеской базы.

+ Подвижная камера позволяет не только менять масштаб и точку обзора, но и постоянно следить за особо важными объектами. При этом на одном экране может отображаться информация сразу с трех камер одновременно!

ЕЩЕ ОДНА ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГРА ОТ TOPWARE INTERACTIVE И ФИРМЫ «1С»/SNOWBALL INTERACTIVE



«ВОЙНА И МИР»



«ГОРЬКИЙ-17. ЗАПРЕТНАЯ ЗОНА»


SEPTERRA CORE

WWW.SNOWBALL.RU/2150



Фирма «1С»



www.topware.com

a Snowball Interactive company



www.snowball.ru

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ТД «ОФИС ПЛЮС» Ленинградский пр-т, 80, кор. 20,
ИАЦ «Софт-Информ» ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44
ВЦ «Горбушка», левая аллея, девая сторона, 96-97
«Филпорт» ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»
«А2000» ул. М.Бирюзова, 17
«Дом деловой книги» ул.Марксистская, 9
«Кинолюбитель» Ленинский проспект, 62/1
«Галерея Водолей» Ореховый бульвар, д. 15
ТДК «Москва» ул. Тверская, д.8, стр.1
«ПРЕССТОРГ» ул. 2-я Тверская-Ямская, 54
«Причал» ул. Исаковского, 33/1
«ПСМ компьютер» Олимпийский проспект,16
Марксистская, 3 (маг. «Планета»)
ТД «Перекресток в Северном Бутово», ул. Старокачаловская, 16
«Техмаркет» ул. 8-го Марта, 10
«ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» ул.Авиамоторная, 57
«Школа 21 век» Детский Мир, 4-й и 1-й эт.
«Три С» Осенний б-р, 7, корп. 2
«Nika Computers» Зеленоград, корп 1106Е
«АГМАРМУЛЬТИМЕДИА» Б. Строчиновский пер., 28/11
ул. Генерала Глаголева, 26
«АЮ+» ул.Смольная, 24"а"
«Бизнес книга» ул. Б.Ордынка, 19, стр. 2
«ВИСТ на Масловке» ул. Башиловская, 21
«Квазар» 3-ий Добрынинский пер., 3/5, корп. 1
«Линтек М» Воробьевы горы, МГУ,
НИИЯФ, корп. Высоких энергий
«ЛНК» ул. Новая Басманная, 31, стр. 1
«Фирма МЕЛАН» ул. Ивана Франко, 38, корп. 1
«МИКС-Компьютер Сервис» ул. Тверская, 25/9
«РС-сервис» ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41
«ТАЙСУ» Ленинский проспект, 89
ТД «МАРАФОН» Рязанский пер., 2
«Фирма СМС» Зеленоград, корп. 430, стр. 1
«ЮНАР и К» Тверская застава, 3
«Дом книги в Сокольниках» Русаковская ул., 27
«Компьютерный дом на Руставели» ул. Руставели, 1
Савеловский ВКЦ, В23
Дом Книги «Молодая Гвардия» ул.Полянка, 28
«Ориел» Университи, 2-й этаж
«Порфир» ВЦ "Горбушка", 2-й этаж
ТД «Прогресс» Зубовский б-р, 17, стр.1
«Стингер Сервис» Савеловский ВКЦ, В13
«Столица Электроникс» ул.Земляной Вал, 2/50

Абакан
«Ситилинк» ул. Щетинкина, 59
Алматы
«СЭТ» ул. Маркова, 44, оф. 315
Архангельск
«ТРЭВЭЛ ТЕКНОЛОДЖИ» ул. Тимме, 7
Астрахань
«ВЦ Пилот» ул. Савушкина, 43, оф. 221
Барнаул
«Алтай-Компьютер-Сервис» ул. Деповская, 7
Березники
Центральный Универсальный Магазин
Бишкек
Урматтуу Лтд. ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»
Братск
ТЦ «Сервер» ул. Депутатская, 17
Брянск
НТЦ «Апекс» ул. III Интернационала, 2 ,59
Верхняя Пышма
«Центр Информационных Технологий УДО» ул. Ленина, 42
Владивосток
«Юманс» ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. "Академкнига"
Владимир
«Кижи» ул. Московская, 11
Домододево
«Конторское оборудование» ул. Рабочая, 59А,
Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»
Ижевск
ул. Советская, 8А
Калининград
«Интерснаб DRV» Ленинский пр-т, 13-15
Киров
НТП «Орком-Трейдинг» ул. Московская, 12
Краснодар
КИТЦ СВТ «Центрприборсервис»
ул. Старокубанская, 118
Красноярск
«Макссофт» ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»
Лангепас
ул. Ленина, 23, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»
Магнитогорск
«СофтИнКом» ул. Ленина, ЦУМ
Мурманск
«Эльфа-Компьютере» ул. Воровского, 15А
Нефтеюганск
«Росси» мкр. 2, д. 23
Невинномыск
«Децима-Софт» ул. Гагарина, 55
Нижневартовск
«Эдем» ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ПКФ «ЛАД» ул. Маслякова, 5, оф. 37
«Волга-Софт» ул. Карла Маркса, 32;
«Волга-Софт» ул. Гордеевская, 97
Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»
Новосибирск
«Маяк» Красный пр-т, 157/1
Норильск
«Техносервис» пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»
Ноябрьск
ТПФ «Ямал» ул. Киевская, 8
Одесса
«Альфа-Ком» ул. Жуковского, 34
«AcashiSoft» р-к «Котовский», пав. Е-82
Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»
Орехово-Зуево
«ComruTrain» ул. Ленина, 44А
Орск
«Диалог-М» ул. Станиславского, 53
Пермь
«КамаСофт» ул. Большевистская, 75, оф. 200
«Развитие-плюс» ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
«Крона» ул. Борчанинова, 15
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»
Рига
«ANDI» ул. Дзербенес, 14, оф. 502
Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70, салон «Лавка Гэндальфа»
Самара
«АПС-Софт» ул. Мичурина, 15, ТТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
«Генеральная сервисная Компания»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
«СПб Дом Книги» Невский пр-т, 28,
«М-СТАЙЛ» ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
«ТИТАН»
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3, Компьютерный супермаркет «АСКоД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Скачек, 77, «Компьютерный Мир»;
ул. Рубинштейна, 29, Компьютерный сепермаркет «АСКоД»;
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MariCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MariCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MariCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MariCom»
Сочи
НТЦ «ИНФОРМСЕРВИС» ул. Советская, 40
Сургут
«Юником» ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»
Таллинн
ул. Пунане, 16, Компьютерный салон «IBEKS»
Smirnov FIE Axtru, 12
Тамбов
ул. Советская, 148/45
Тольятти
«Альт-Групп» ул. Ленинградская ,53А
Тюмень
«ТюмБИТ» ул. Геологоразведчиков, 2-58
Улан-Удэ
«Стэк-Сервис» ул. Хахалова, 12А
Усть-Каменогорск
НТП «Рейтинг» ул. Ушанова, 27, подъезд 2
Хабаровск
«Контакт Плюс» ул. Стрельникова, 10А
Ханты-Мансийск
«Баланс Консалтинг» ул. Калинина, 53
Чебоксары
«Системпром» ул. Хузангая, 14
Челябинск
«Микос» ул. Энтузиастов, 12
«Форт-Электроникс»
Свердловский пр-т, 31,компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина, компьютерный салон «Wiener»
Чита
ул. Амурская, 91
Электросталь
«Контраст-Сервис» пр. Ленина, КЦ «Октябрь»
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
«Софт-Лидер» ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
Салон «Аудио-видео» ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т., 1; «Галерея Домино» Калужская пл., 1; «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7; «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34; «Олимпик» Мичуринский пр-т, 45; «Электроника» пр-т Мира, 118А; «Электроника» ул. Верхняя Масловка, 7; «Электроника» ул. Брянская, 12; «Электроника» ул. Солянка, 1; «Электроника» ул. Рокотова, 5; «Электронный Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1; Столешников пер., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измаиловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электрический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебинский бульвар, 9; Новокосинская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»; ул. Новый Арбат, 8, 2 этаж, отд. «Программное обеспечение»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул Шаболовка, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Валга: пр-т 60-летия, 20; ул. Бутырская, 7; Старопименовский пер., 12/6

ИБП APC — **ЗАЩИТИ** СВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И ДАННЫЕ **СЕГОДНЯ**

APC
легендарная надежность



APC Back-UPS 300, 500, 650

- Время автономной работы от 7 до 35 минут*
- 3 выхода с защитой от перенапряжения с батарейной поддержкой и 1 выход с защитой периферийного оборудования (принтер, факсовый аппарат, копировальная техника)
- Возможность замены батарей пользователем
- Автоматическая система защиты от перегрузки
- Регулируемое пользователем напряжение перехода ИБП в режим работы от батареи
- Возможность автоматического завершения работы ОС (только Back-UPS 650)
- Программное обеспечение PowerChute Plus поставляется отдельно

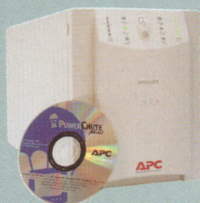
* Время автономной защиты меняется в зависимости от мощности защищаемого оборудования.



APC Back-UPS Pro 280, 420, 650

- Обеспечивает до 20 минут автономной работы*
- Комплексная система защиты: 3 выхода с защитой от перенапряжения с батарейной поддержкой и 1 выход с защитой от перенапряжения
- Защита телефонной/модемной линии
- Программное обеспечение PowerChute Plus для управления системой питания
- Автоматическая система регулировки напряжения
- Интеллектуальная система работы с аккумуляторами
- Расширенная система визуальной и звуковой индикации
- Соответствие основным стандартам безопасности и надежности функционирования

* Время автономной защиты меняется в зависимости от мощности защищаемого оборудования.



Smart UPS 700, 1000, 1200

- Обеспечивает от нескольких минут до нескольких часов автономной защиты*
- Поставляется с ПО PowerChute Plus, позволяющим произвести безопасное закрытие ОС Windows'95/98, Windows NT, Novell NetWare, SCO Unix
- Функция Fast Charge сокращает время зарядки батарей на 75%
- Синусоидальное выходное напряжение удовлетворяет требованиям самой чувствительной нагрузки
- Встроенный разъем SmartSlot позволяет подключать к вашему ИБП дополнительные устройства управления
- Система эффективной фильтрации позволяет использовать ИБП Smart UPS для защиты сетевого оборудования

* Время автономной защиты меняется в зависимости от мощности защищаемого оборудования.

Адреса магазинов:

м. «Авиамоторная», ул. Авиамоторная, д. 57
тел./факс: (095) 234-2164 (5 линий)

м. «Академическая», ул. Профсоюзная, д. 1
тел.: (095) 124-2278, 129-6028

м. «Алексеевская», ул. Староалексеевская, д. 21
тел.: (095) 234-2910 (5 линий), 283-2468, 283-0806

м. «Бабушкинская», ул. Сухонская, д. 7А
тел.: (095) 472-6401, 472-7230, 472-4464

м. «Белорусская», Ленинградский пр-т, д. 7
тел.: (095) 257-1036, 946-1756, 946-1771

м. «Беляево», ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
тел.: (095) 330-1301, 330-1312, 330-1322, 330-2434, 330-2767

м. «ВДНХ», платф. «Яуза», ул. Ростокинская, д. 9
тел.: (095) 181-3964, 181-4554, 181-1995

м. «ВДНХ», ВВЦ (50 м от центр. входа)
тел.: (095) 216-1512, 216-1236

м. «Войковская», ул. Косм. Волкова, д. 10
тел.: (095) 150-0791, 150-5536, 159-5063, 159-5061

м. «Дмитровская», ул. Руставели, д. 1/2
тел.: (095) 210-4400 (10 линий), 210-9720 (5 линий)

м. «Измайловский парк», Окружной пр-д, д. 18
тел.: (095) 369-7544, 366-2448

м. «Китай-город», Б. Трехсвятительский пер., д. 2
тел.: (095) 926-2452, 728-4004

м. «Ленинский проспект», ул. Вавилова, д. 7
тел.: (095) 135-4229, 135-4439, 135-0529

м. «Домодедовская», ул. Генерала Белова, д. 4
тел.: (095) 390-0190, 393-4987, 393-8718

м. «Текстильщики», ул. Окская, д. 2
тел.: (095) 173-0721, 177-2512

м. «Третьяковская», ул. Пятницкая, д. 36
тел. (095) 956-2770

м. «Улица 1905 года», ул. Мантулинская, д. 2,
тел.: (095) 205-3524, 205-3666

м. «Шаболовская», ул. Шаболовка, д. 61/21
тел.: (095) 952-3247, 958-2535, 954-2567

м. «Щелковская», Сиреневый б-р, д. 15
тел.: (095) 164-9692, 164-9651

м. «Южная», ул. Кировоградская, д. 9А
тел.: (095) 311-3181, 311-3256, 311-1217

Если Вы хотите принять участие в лотерее, то:
1. Купите любую продукцию компании APC. 2. Заполните купон и пришлите его в офис APC.
3. Пожалуйста, сохраните чек для подтверждения совершенной Вами покупки.

Если Вы еще не готовы приобрести ИБП, но хотите получить информацию о продукции APC, заполните купон и пришлите его к нам в офис.
Заполненные анкеты присылайте по адресу: 117419 Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8, корп.4 или по факсу 929-9180.
По вопросам участия в лотерее звоните по тел.: 951-7018 (ITC) или 929-9195 (APC).

Если Вам не достанется главный приз — не огорчайтесь! Вы всегда останетесь в выигрыше, потому что, обратившись в «Международный клуб путешествий», получите специальные **скидки** на • авиабилеты, • туристические поездки, • образовательные туры за рубежом.
Ждем Ваших звонков по тел. (095) 951-7018.

Для участия в лотерее необходимо прислать заполненный купон не позднее 31 июля 2000 года в офис APC

☐ **Уже приобрел источник**
☐ **Нужна только информация**

Имя, фамилия ____________

Индекс

Адрес (разборчиво) ____________

Тел./факс ____________

E-mail ____________

Компания ____________

☐ Правительственная организация
☐ Малый/средний бизнес
☐ Частный пользователь

Должность ____________

Планируете ли Вы приобретение ИБП?
☐ Да ☐ Нет

Что из нижеперечисленного Вы хотели бы получить?
☐ Журнал-каталог всей продукции APC
☐ CD-каталог всей продукции APC
☐ Демонстрационный диск PowerChute Plus

Информацию:
☐ о Surge Arrest
☐ о Back UPS
☐ о Back UPS Pro

Продукцию каких фирм, производящих ИБП, Вы используете?
☐ APC
☐ Exide
☐ Best
☐ MGE
☐ Другие

Ф.И.О. ПРОДАВЦА

ШТАМП МАГАЗИНА

Вы можете приобрести компьютер teen по следующим адресам:

ФОРМОЗА-АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. "АВИАМОТОРНАЯ", ул. Авиамоторная, 57
Тел./факс: (095) 234-21-64 (5 линий)

ФОРМОЗА-АКАДЕМИЧЕСКАЯ
Ст. м. "Академическая", ул. Профсоюзная, д. 1
(095) 124-22-78, 129-60-28

ФОРМОЗА-АЛЕКСЕЕВСКАЯ
Ст. м. "Алексеевская", ул. Староалексеевская, д. 21
(095) 234-29-10 (5 линий), 283-24-68, 283-08-06

ФОРМОЗА-БАБУШКИНСКАЯ
Ст. м. "Бабушкинская", ул. Сухонская, д. 7 А
(095) 472-64-01, 472-72-30, 472-44-64

ФОРМОЗА-БЕЛОРУССКАЯ
Ст. м. "Белорусская", Ленинградский пр-т, д. 7
(095) 214-38-56, 946-18-06

ФОРМОЗА-БЕЛЯЕВО
Ст. м. "Беляево", ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-13-01, 330-13-12,
330-13-22, 330-24-34, 330-27-67

ФОРМОЗА-ВДНХ (платф. ЯУЗА)
Ст. м. "ВДНХ", платф. Яуза, ул. Ростокинская, д. 9
(095) 181-39-64, 181-45-54, 181-19-95

ФОРМОЗА-ВВЦ
Ст. м. "ВДНХ", ВВЦ (50 м от центр. входа)
(095) 216-15-12, 216-12-36

ФОРМОЗА-ВОЙКОВСКАЯ
Ст. м. "Войковская", ул. Косм. Волкова, д. 10
(095) 150-07-91, 150-55-36, 159-50-63, 159-50-61

ФОРМОЗА-ИЗМАЙЛОВСКИЙ ПАРК
Ст. м. "Измайловский парк", Окружной пр-д, д. 18
(095) 369-75-44, 366-24-48

ФОРМОЗА-КИТАЙ-ГОРОД
Ст. м. "Китай-город", Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-24-52, 728-40-04

ФОРМОЗА-ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ
Ст. м. "Ленинский проспект", ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-42-29, 135-44-39, 135-05-29

ФОРМОЗА-ДМИТРОВСКАЯ
Ст. м. "Дмитровская", ул. Руставели, д. 1/2
(095) 210-44-00 (10 линий), 210-97-20 (5 линий)

ФОРМОЗА-ТЕКСТИЛЬЩИКИ
Ст. м. "Текстильщики", ул. Окская, д. 2
(095) 173-07021, 177-25-12

ФОРМОЗА-ТРЕТЬЯКОВСКАЯ
Ст. м. "Третьяковская", ул. Пятницкая, д. 36
(095) 956-2770

ФОРМОЗА-ОРЕХОВО
Ст. м. "Домодедовская", ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-01-90, 393-49-87, 393-87-18

ФОРМОЗА-ШАБОЛОВКА
Ст. м. "Шаболовская", ул. Шаболовка, д. 61/21
(095) 952-32-47, 958-25-35, 954-25-67

ФОРМОЗА-ЩЕЛКОВСКАЯ
Ст. м. "Щелковская", Сиреневый б-р, д. 15
(095) 164-96-92, 164-96-51

ФОРМОЗА-Улица 1905 года
Ст. м. "Улица 1905 года",
ул. Мантулинская, д. 2,
(095) 205-35-24, 205-36-66

ФОРМОЗА-ЮЖНАЯ
Ст. м. "Южная", ул. Кировоградская, д. 9а
(095) 311-31-81, 311-32-56, 311-12-17

КОМПЬЮТЕРЫ teen НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F645H Pentium® III processor 450MHz
F660H Pentium® III processor 600MHz

www.formoza.ru



Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ ИГРОКОВ

teen

ТВОЙ ПРОРЫВ В ИНТЕРНЕТ

КОМПЬЮТЕРЫ teen НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR
F645H Pentium® III processor 450MHz
F660H Pentium® III processor 600MHz



Логотип Intel Inside и Pentium являются зарегистрированными торговыми знаками Intel Corporation